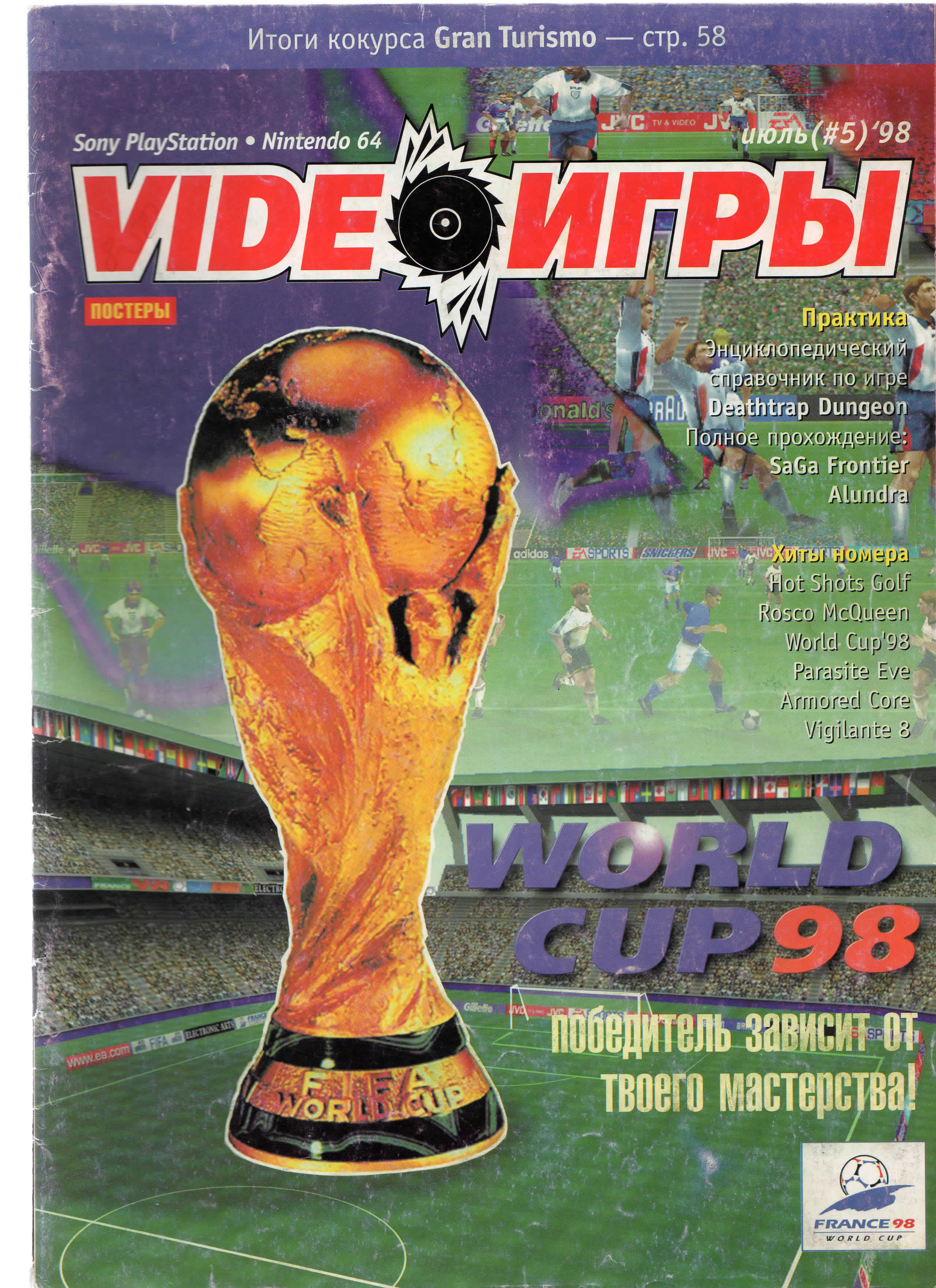
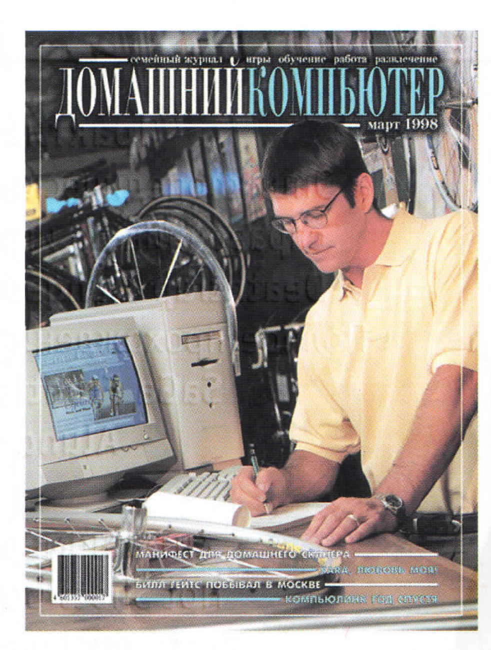
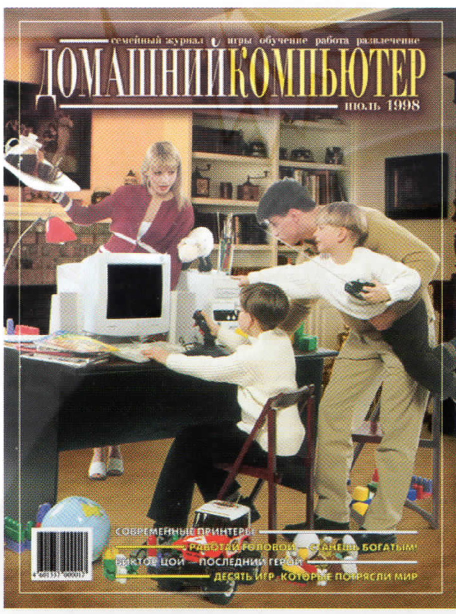
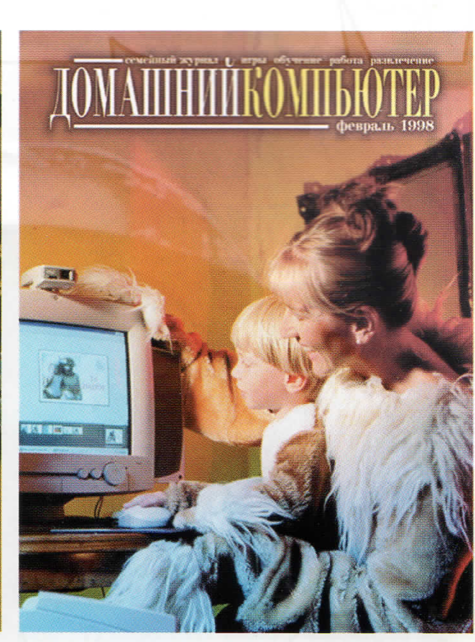


Итоги кокурса Gran Turismo — стр. 58
Sony PlayStation • Nintendo 64
июль(#5)'98
VIDEOИГРЫ
ПОСТЕРЫ
Практика
Энциклопедический справочник по игре
Deathtrap Dungeon
Полное прохождение:
SaGa Frontier
Alundra
Хиты номера
Hot Shots Golf
Rosco McQueen
World Cup'98
Parasite Eve
Armored Core
Vigilante 8
WORLD CUP 98
победитель зависит от твоего мастерства!
FIFA WORLD CUP
FRANCE 98
WORLD CUP

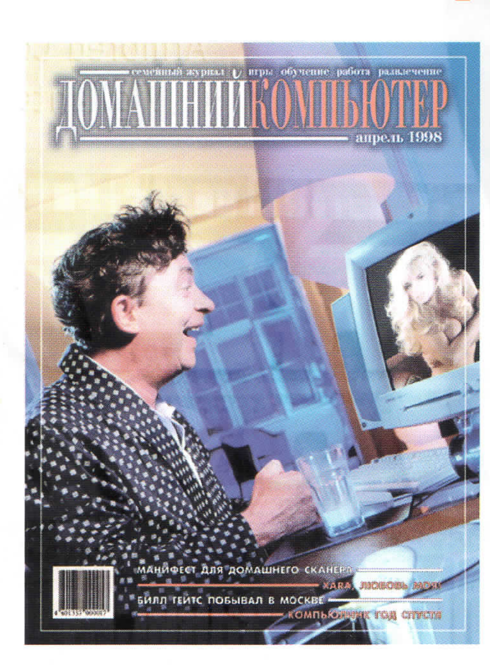
МАКСИМУМ ВОЗМОЖНОГО

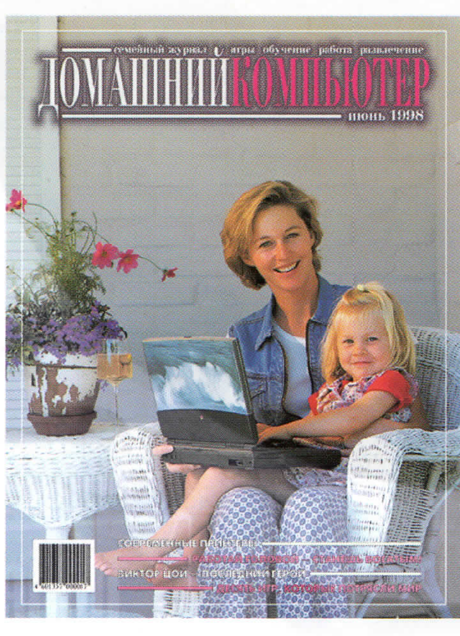


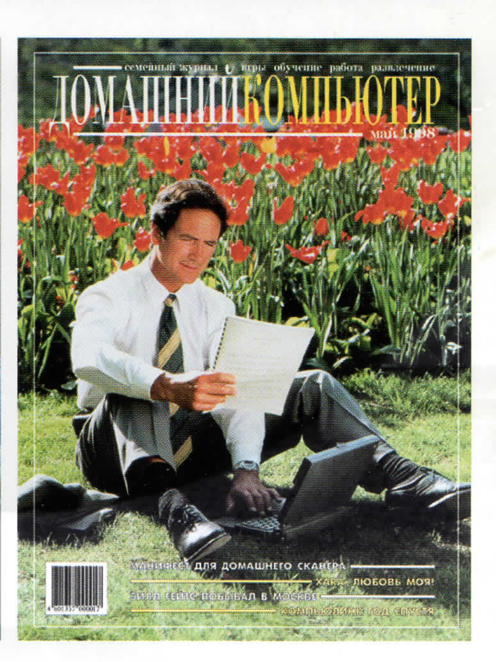




ОТ ВАШЕГО ДОМАШНЕГО КОМПЬЮТЕРА







"Домашний компьютер" — это журнал для всей семьи. Помогает преодолевать трудности, возникающие при покупке и освоении новой техники и программ, рассказывает о применении компьютера в обучении и воспитании детей, об электронной почте и Интернет, о мультимедиа и новинках CD-ROM, об играх и книгах, о применении компьютера в малом бизнесе и семейном досуге. Журнал предназначен для самой массовой аудитории, как для начинающих, так и для опытных пользователей. Наши основные темы — игры, обучение, работа, развлечение. Самый популярный компьютерный ежемесячник в России.

Подари себе подписку! Подписной индекс: 34288

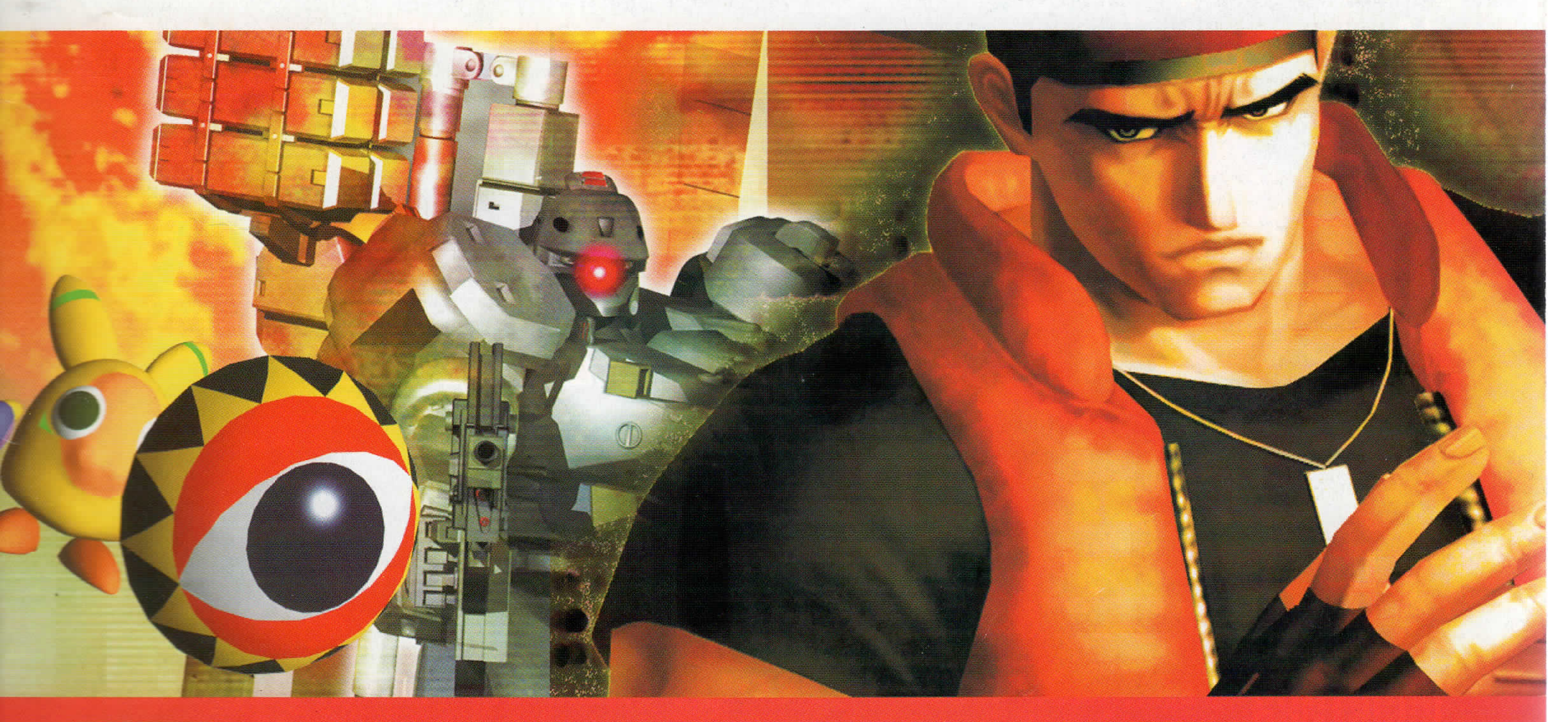
Счастье и радость,

новости видеомира и виртуальные откровения,
море полезной информации и практические советы,
а также постеры, конкурсы, призы



ждут **ежемесячно** тех, кто оформит **подписку** на журнал "VideoИгры".
Каждый подписавшийся **автоматически** становится участником лотереи, с розыгрышем всего того, что может порадовать сердце настоящего игрока: постеров и фирменных дисков с любимыми играми, всевозможных аксессуаров к уважаемой приставке Sony PlayStation.

ПОДПИСКА НА "ВИДЕОИГРЫ" — РЕАЛЬНЫЙ ПУТЬ К ВИРТУАЛЬНЫМ ПОБЕДАМ!





Подписаться на журнал "ВидеоИгры" можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу "Подписка-98" (стр. 86).
Подписной индекс — 42530

CARDINAL SYN

Фэнтези, лишенная всяческого налета кибернетики, несет в себе неотразимое очарование. Страшная сказка, в которой вы управляете главным героем, со временем захватывает вас все больше и больше. Ваш персонаж фехтует, использует колдовство, стреляет из арбалета — подобного разнообразия действия я еще не встречал ни в одной другой игре. Поиграйте в Cardinal Syn, и я уверен, что этот файтинг вскоре займет одно из самых почетных мест в вашей коллекции видеоигр.

22



WORLD CUP'98

...Electronic Arts подарила всем футбольным болельщикам суперигру. Окунувшись в мир World Cup'98, можно заново пережить каждый момент прошедшего Кубка мира, повторить все его коллизии, собственными руками переписать историю футбола и просто получить массу положительных эмоций.

38



PARASITE EVE

46

Высокотехнологичная игрушка Parasite Eve, вещь с красивым названием Cinematic RPG, получилась до неприличия короткой. Именно до неприличия. Хоть и на двух дисках. И похоже, что сие есть следствие как раз ее графической крутости: то ли денег, то ли времени, то ли желания не хватило на то, чтобы сделать достаточно длинную игрушку такого же высокого уровня.

ARMORED CORE

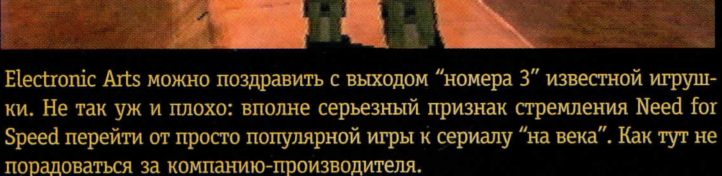
48



VIGILANTE 8

50

Vigilante 8 хорош во всех аспектах. Это идеальное развлечение после напряженного трудового или учебного дня. Яркая, красочная графика, динамичное действие плюс отличная возможность потренировать рефлексы спинного мозга!



Electronic Arts можно поздравить с выходом “номера 3” известной игрушки. Не так уж и плохо: вполне серьезный признак стремления Need for Speed перейти от просто популярной игры к сериалу “на века”. Как тут не порадоваться за компанию-производителя.

79 КОДЫ

Armored Core • Bio F.R.E.A.K.S. • Cardinal Syn • Einhander • Ghost in the Shell • Parasite Eve • Rosco McQueen • Tombi • Vigilante 8

Практика 60, 68, 72

Deathtrap Dungeon — энциклопедический справочник по игре

SaGa Frontier — полное прохождение (Продолжение. Начало см. в №3, 4'98)

Alundra — полное прохождение (Продолжение. Начало см. в №4'98)

в и д е о и г р ы

VIDEOИГРЫ

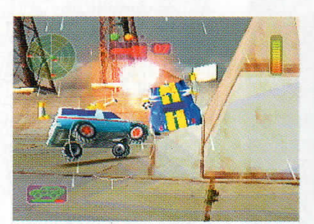
Главный редактор Лара Садовская (lara@computerra.ru) • **Дизайн, верстка** Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru), Гамлет Маркарян (hamlet@computerra.ru) • **Техническая поддержка** Даниил Будко (ddepp@hotmail.com) • **Редакция** 117419 Москва 2-й Рощинский проезд, 8, тел.: (095) 232-2261, 232-2263, факс: (095) 956-1938, 956-2385 • **Учредитель** Издательский дом “Компьютерра” • **Издатель** Издательский дом “Компьютерра” • Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати. Регистрационное удостоверение №015836 от 12.03.1997 • **Распространение** ЗАО “Компьютерная пресса”, дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261 • **Печать** SCANWEB, Finland • **Тираж** 20000 экз. • **Цена** свободная

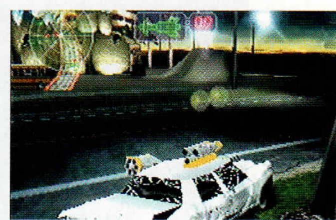


Подписаться на журнал “ВидеоИгры” можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу «Подписка-98» (стр. 86). Подписной индекс — 42530

#5'1998







Граффити 4

Читатель пописывает, а дорогая редакция почитывает. И иногда отвечает.

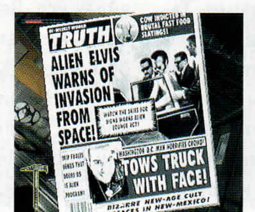
Новости 6

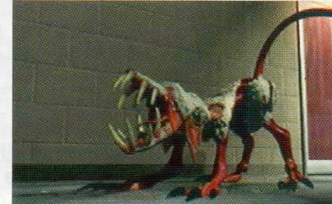
На подходе

Этих игр пока нет, но мы видели их демо- (альфа-, бета-) версии...

Игротека

На нашем операционном столе только самые свежие игры!







Итоги конкурса 58

Поздравляем победителей — получите призы!



Практика

Советы по прохождению игр и солюшены

Взлом



Упоминаемые в номере игры



NTSC или PAL

Здравствуйте!
Купил еще один номер вашего журнала. Он намного интереснее за счет полного описания игр. Вам вопрос. Почему диски выходят в разных режимах — NTSC и PAL? У меня, например, NTSC, и диски PAL не подходят! Нельзя ли выпускать диски в таком режиме, чтобы подходили к любой приставке. И еще недавно у нас появились первые диски на русском языке с полным переводом, побольше бы таких дисков.

С уважением!
Алексей Герасимов (г. Курган)

Начнем с того, что и NTSC, и PAL — это не режимы, а системы кодирования видеосигнала. Не хочется тебя разочаровывать, но привести эти системы к единообразию пока еще не удалось всему мировому содружеству. В разных странах разные системы кодировок, поэтому американские и японские игры выходят в NTSC, а европейские — в PAL'е. И еще одно разочарование: диски, выпущенные на русском языке, не имеют лицензий от разработчиков, читай — они пиратские. Так что с восклицанием "побольше бы" придется подождать до лучших времен.

О том, что самое главное

Здравствуйте!
Пишет Вам геймер из далекого города Камчатки. Я решил приобрести приставку "Сони", а так как вы пишете об играх на ней, то решил выписать ваш журнал. Но он шел очень долго, и я, признаюсь честно, даже позабыл, как он называется. Однажды прогуливаясь по городу, я увидел в киоске "Союзпечать" что-то очень яркое и красивое. Журнал с названием "Видеоигры" был тут же мною куплен и прочитан от обложки до обложки. Мне журнал очень понравился, обидно было, что он такой тонкий. Каково же было мое удивление, когда родители сообщили мне, что я подписан на этот журнал! Признаюсь, было очень приятно, и журнал был тут же продан. А ровно через месяц пришел мой, родной. Мне интересно, почему ваш журнал приходит один раз в два месяца, это несправедливо, требую, чтобы журнал выходил каждый месяц, и я за увеличение страниц журнала, благо игр на "Сони" хватает — счет за 1000 перевалил. Недавно получил ваш 2 номер, круто! Особенно понравился постер игры Theme Hospital, он висит у меня на почетном месте на стене. Вам следует печатать их еще и побольше (например, 2 постера или 3). И еще я попросил бы вас напечатать статью об игре Final Fantasy YII, я в нее влюбился заранее, даже не играл, а только читал про нее. А еще мне понравилось, что вы честно пишете об играх — интересная она или нет, а то один журнал написал об игре Resident Evil 2, что, дескать, она не очень страшная, и что первая часть страшнее, и вообще играть в нее не очень интересно. А вы честно написали, что игра клевая, и я с вами согласен.

Вообще все ваши статьи очень классные, и журнал ваш меня прикалывает, а это самое главное. Короче говоря, продолжайте в том же духе, я в вас верю, у вас все получится.

С уважением!
Костя Шумейко (Камчатская обл., п. Пионерский)

Костя! Спасибо, что поверил в нас, только тем и держимся. Теперь — после твоего письма — твердо знаем: у нас все получится. Правда, не обещаем заполнять страницы журнала одними только постерами. Они хоть и действительно хороши, но хочется, чтобы еще много всего интересного уместилось на наших страницах. Что касается нашей периодичности, то тут ты сильно ошибаешься. Выходим мы именно раз в месяц, надеемся, что ты в этом убедишься и сам. Первый наш номер ты получил так поздно просто потому, что мы начали выходить не с начала года, а с марта. О Final Fantasy YII обязательно напишем — о ней стоит поговорить. Но влюбляться заочно все равно не советуем — опасное это дело.

Одни вопросы в голове

Здравствуйте, уважаемая редакция!

У меня к вам несколько вопросов:

1. Будете ли вы делать постеры: Diablo, Resident Evil 2, MK Trilogy, Need for Speed 3?
2. Приблизительно за сколько можно купить мультисистемную (PAL, NTSC) PlayStation в Москве?
3. Чем будет отличаться PlayStation 2 от PlayStation?
4. Диски от PlayStation будут подходить к PlayStation 2?
5. Вы пишете в журнале PSX, что обозначает последняя буква (X)?

С уважением Бурдаков Павел (г. Йошкар-Ола)

**Отвечаем по порядку.
Постер к Need for Speed 3 вы найдете в #2, Diablo, Resident Evil 2, MK Trilogy в ближайших номерах вы не увидите. Мультисистемные PlayStation в природе не существуют. Этот гибрид изобретен у нас в стране, где не задумываясь пользуются дисками любой системы. Фирменные PlayStation, которые продаются у нас, работают в PAL'е — считается, что мы все-таки Европа. Однако, чтобы облегчить муки потребителя, добрые дяди чипуют приставки, то есть делают их, как выразился Павел, мультисистемными. Такая штуковина стоит в Москве около 1000 руб. Ответ на третий вопрос хотели бы знать и мы сами. Слухов об этой приставке много, но какие из них достоверные — пока не определишь, вся информация, которая просачивается об этом новом детище Sony, тут же опровергается ее разработчиками. Не ясно и будут ли подходить диски от PlayStation к PlayStation 2. Мы расскажем об этом только тогда, когда будем располагать официальной информацией на эту тему. Вопрос с буквой интересует многих. В народе ходит несколько версий присутствия буквы "экс" в конце аббревиатуры, обозначающей PlayStation. Есть версия, что "X", символизируя число 32, указывает на битность приставки (что соответствует действительности. Есть и множество других версий. Однако вполне компетентные источники указали нам, что не следует искать скрытый смысл. Буква "X" — это всего лишь внутренняя кодировка разработчиков, и означает она то же, что и буква "Ы" во всем известной "Операции "Ы".**

В чем же секрет победы?

Привет, "Видеоигры"!
Я прочитал уже два номера журнала, мне понравилось. Хочу сказать, что он меня почти полностью устраивает. В самом деле, соотношение качества, интересности, полезности и цены "Видеоигр" на удивление высоко. Ничего лишнего я у вас не увидел, и это радует: все как надо и по делу, типа "сел и поехал!".

Мое внимание привлекла рубрика "Железки". Очень интересно узнать о разных "прибамбасах" на PSX, а также прочитать об их сильных и слабых сторонах.

Напоследок хочу предложить идею еще одной рубрики. Я говорю о возможности игры вдвоем по link-кабелю. Мне бы очень хотелось узнать, в какие игры в жанре стратегий, шутеров, гонок, аркад можно поиграть вдвоем по кабелю, а также узнать секреты победы над соперником в этих видах игр. Ведь игра с соперником-человеком превращает обычную игру в великое развлечение. Например, я с другом по воскресеньям устраиваю баталии в Red Alert, которые длятся по 5–8 часов. Вот и все. Жду вашего очередного номера.

Борис Альховский (Московская обл.)

Существует немало игр с использованием link-кабеля, назовем некоторые из них: Doom и Final Doom — 3D-шутеры, Need For Speed и Red Asphalt — гонки, Grid Runner — стратегия. Можно также использовать режим multiplayer, он есть во многих играх. В нашем журнале этот режим отмечается специальным значком с подписью "1-2 игрока". Есть и

другая возможность — использовать Multi Tap Compatible, тогда можно играть вчетвером или даже ввосьмером, в зависимости от игры (и такой значок есть в нашем журнале). Представляете, какие баталии можно в этом случае устраивать!

Ищу друзей

Мое почтение, редакция "Видеоигр".

Пишет вам геймер с 8-летним стажем. Я называю себя опытным игроком, и это справедливо. Мой любимый жанр RPG. Я начал свою геймерскую жизнь с отечественных ЭВМ. Сначала мне ваш журнал не понравился, но теперь я понял, что в нем есть своя изюминка. В вашем журнале много интересных рубрик, постер, юмор очень ценю (хочу отдельно поблагодарить товарища Т.С.Гарпа за описание игры The Note — очень дельно и остроумно), хотелось бы только, чтобы у вас появился демо-диск, расширилась рубрика писем, и чтобы не писали вы о Nintendo — кому она нужна?

На PSX, N64 и PC я прошел ровно 302 игры и готов переписываться с опытными и неопытными геймерами, делиться опытом, меняться дисками по почте. Не подумайте, что я хвастун, я просто геймер как геймер.

Даниил Лукшин (Иркутская область, г. Усолье-Сибирское, пр. Космонавтов, д. 13б, кв. 36)

Будем рады, если Даниил найдет друзей через наш журнал. А те, кто играет на N64, не смущайтесь его грозными словами о ее ненужности никому. Оказывается, и он сам не без греха, как видно из письма, и отдал должное этой приставке.

Вышлите мне журнал!

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала "Видеоигры"!

У меня есть приставка Sony PlayStation, и я с удовольствием купил ваш журнал. Он прекрасно оформлен, из него я узнал много интересного. Все очень подробно описано, что немаловажно для читателей. Большое вам спасибо за выпуск такого журнала. Даже учитывая наличие серьезных конкурентов, Ваш журнал, я уверен, будет держаться на одном из первых мест.

Так как у меня нет возможности подписаться на Ваш журнал из-за службы в рядах Р.А., буду очень Вам благодарен, если редакция сможет выслать на мой адрес наложенным платежом каждый номер с #2'98 включительно.

С уважением к Вам читатель

Сергей Кудлач (Кемеровская обл., г. Новокузнецк-86)

Сергей, спасибо за добрые слова. Рады, что служба в рядах Российской Армии не может отвлечь от любимого дела — игре на PlayStation. Должны, однако, тебя огорчить: журналы мы не высылаем. Решить же проблему можно, стоит только пойти на ближайшую почту и подписаться "До востребования". Это значит, что с оставшейся на руках частью подписного купона надо будет раз в месяц приходить на эту почту и получать наш журнал.

Кстати, мы получили много писем, в которых наши корреспонденты сетуют на то, что не могут (хотя очень-очень хотят) подписаться на журнал "Видеоигры" из-за того, что вскрываются почтовые ящики. Проблема эта знакома всем, поэтому и существует такой вид подписки: "До востребования". Поступите так, как мы посоветовали Сергею, и у вас без всяких хлопот и беготни в поисках по городу ежемесячно в руках будет оказываться наш замечательный журнал.

Если какой-то номер пропущен, попробуйте связаться с отделом распространения "Видеоигр", его координаты даются там же, где и информация об издании в целом.

Несколько слов

Хочется сказать несколько слов о нашей почте — она обширна как по количеству, так и по географии. Сожалеем, что не все письма могут оказаться опубликованными, но надеемся, что ответы на многие вопросы, заданные в письмах, вы находите, тем не менее, в рубрике "Граффити", ведь вопросы очень часто повторяются. Не стали выносить на страницы журнала развернувшуюся в ваших письмах полемику "Нужна ли нам рубрика "Взлом"?" и "Зачем вообще нужны коды опытному геймеру?" Подавляющее большинство аргументированно ругает Павла Доронина из Москвы, чья отрицательная позиция по этому поводу была обнародована в #2. Дискутировать на эту тему бессмысленно: раз коды есть, мы будем вас знакомить с ними. А кто не хочет — тот не смотрит. Так что не беспокойтесь, рубрика "Взлом" не исчезнет никуда.

Как вы и советуете нам, мы подумываем о расширении этой рубрики, но пока объем издания не позволяет этого сделать. Тем не менее, спасибо всем нашим корреспондентам — обратная связь необходима и очень полезна для обеих сторон.

Всех почему-то интересует читательский хит-парад. Хотите узнать, насколько он совпадает с вашим. Боимся, вы будете разочарованы. Личные хит-парады — дело очень индивидуальное, в них зачастую входят игры очень старые, но нежно любимые, в некоторые регионы новые игры доходят медленнее, чем в другие — значит, их нет в личном хит-параде этого игромана. Однако мы составили такой маленький списочек, и вот что получилось:

1. Resident Evil 2 (непобедимый и непотопляемый!)

2. Gran Turismo (не забывайте, что нами объявлен конкурс по этой игре на лучших пилотов — шлите фотографии с победным финишем)

3. Теккен 3

4. Need for Speed 3

5. Tomb Raider 2

Как видите, мало что изменилось, хотя с прошлого хит-парада прошло уже несколько месяцев. Это ли вы ожидали увидеть?

Приятно то, что среди ваших любимых игр многие, получившие "Наш выбор" на страницах "Видеоигр".

До следующего номера!

Редакция "Видеоигр"

В две строки

После того, как я купил ваш журнал в киоске, по дороге домой мне попалась огромная собака. Она меня не пускала, а я очень испугался. Тогда я загородился вашим журналом. Она увидела обложку, облизнулась и отошла.

Сережа Комаров (г. Самара)

Вот это да! Даже собаки в восхищении облизываются от нашего журнала! Польза очевидная: и об играх узнать можно, и дрессировкой заняться. Надо попробовать еще на слонах.

У меня теперь такое правило: если игра дальше не идет, я иду отдыхать. Пью чай и листаю ваш журнал. А когда потом возвращаюсь — все идет, как по маслу.

Николай Титов (г. Хабаровск)

Осталось теперь только выяснить: что же больше помогает все-таки — чай или "Видеоигры"?

Мама сказала, что важнее купить новые сапоги на зиму, а то мне ходить не в чем. А я говорю, и старые сойдут, а деньги надо отложить и купить PlayStation. Кто же прав?

Сергей Миловидов (г. Новосибирск)

Сергей, ты ставишь нас в тупик. Ну, как быть судьей в таком споре? Во-первых, мама всегда права, во-вторых, без сапог зимой — никак... А в-третьих... без PlayStation вообще не жизнь! Почесав в затылке, приходим к выводу: что-то в этой жизни не так.

А если я всей душой люблю Nintendo? Я в нее играю уже сто лет. А на PlayStation у меня все равно денег нет, даже если она хорошая. Так что, меня презирать за это нужно?

Максим Воронин (г. Астрахань)

Нет, Максим, не нужно вовсе тебя презирать. А если некоторые наши читатели, играющие на PlayStation, и ругают Nintendo, то это вовсе не относится к их владельцам. Наш тебе совет: играй в то, что нравится, а на критиков не обращай внимания, им же тоже чем-то заниматься нужно.





Материалы раздела подготовлены **Николаем Плохих**



Ярмарка игр E3

Глазами очевидца

В конце мая в четвертый раз (во второй раз в Атланте) отгремела E3 — крупнейшая ежегодная выставка-ярмарка электронно-интерактивной продукции и прежде всего компьютерных и приставочных игр. Сотни крупных и мелких компаний стремятся участвовать в этом



трехдневном необычайно шумном и ярком шоу, сочетающем в себе одновременно гульбище, ристалище и торжище. Как говорится, всем хочется себя показать и других посмотреть!

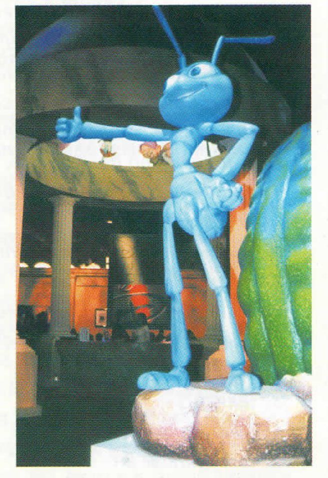
Впервые на этой международной выставке (и впервые в своей жизни) был представлен журнал "Видеоигры".

Представлял его старший родственник (брат, отец, мать...) — журнал Game.EXE, который в очередной раз отправился в Атланту вручать свои призы разработчикам и издателям игр за их лучшие компьютерные произведения прошлого года.

Полпредам .EXE приятно было встретить старых знакомых и друзей, завести новых и



заодно, показав свежие номера своего журнала, представить любимого младшего брата (сына) — журнал "Видеоигры". Будь то в шумной суете выставочных залов общей площадью более трех десятков футбольных полей или в мягкой тишине отдельного офиса, западные производители игр с нескры



ваемым интересом разглядывали новый российский журнал об играх на приставках и изумленно восклицали: "Как вам удается делать такие качественные и великолепно оформленные журналы?!" — "Стараемся, потому что любим своих читателей," — отвечали посланцы нашей редакции.

Производители приставочных игр тоже любят свое дело и делают его на E3 с размахом. Стенды Sony, Nintendo и Sega занимали по целому футбольному полю! На одном только стенде Sony PlayStation могли бы разместиться три крупнейших публикатора компьютерных игр! Чем-чем, а размахом приставочники просто поражают!



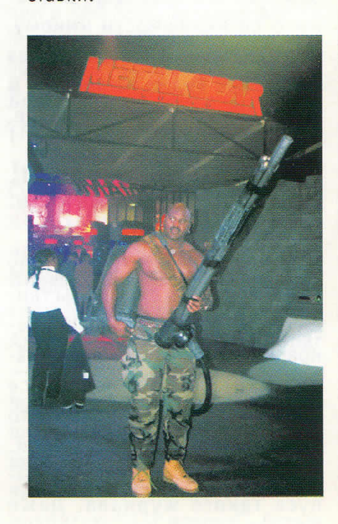
Вообще, сложилось впечатление, что игры для PC находятся в гостях у приставок. Видимо, в Америке это так. Куда ни глянешь — всюду приставки. Действительно ли пропорции выставочных площадей E3 отражают позиции, занимаемые на рынке? Судя по размаху и простору демонстрационных стендов, по обилию огромных фигур персонажей игр, завлекающим фонтанам и непрерывно льющейся из динамиков "приставочной" музыки — да.

Жаль, что всего этого не могли видеть дети и подростки, для которых все эти игры и предназначаются: полноправными посетителями выставки почему-то признавались только те, кому исполнилось 18. Так что в основном на глаза попадались строгие дяди и тети (подчас в классических костюмах), которые стояли возле экранов мониторов и знакомились с новыми играми. Ведь E3 определяет то, во что мы с вами будем играть в течение всего года. Здесь шустрые бизнесмены заключают сделки на продажу и распространение игр.

Как же проходит торжище в этом шумном ристалище? На каждом стенде есть неприметные укромные уголки — будки, куда внешний шум не проникает и внутри льется мягкий приятный свет. Здесь идут предварительные переговоры. Затем у компании имеется зал с напитками, фруктами и закусками, куда приходят подписывать договор. А весь этот шум-гам-тарарам вместе с летающими драконами, нарядными "живыми" персонажами — занавес, прикрывающий тайну.

Всякий раз, узнавая, что российский журнал Game.EXE вручает свои призы за игры на PC, представители приставочных фирм с явной завистью к своим PC-шным коллегам спрашивали: "А для приставок у вас таких призов нет?" Журнал "Видеоигры" еще молод, но у него авторитетные родители, так что со временем он наверняка станет столь же почитаемым и авторитетным журналом в своей области и заслужит право присуждать премии.

Так что же год грядущий нам готовит? Читайте новости с выставки.



E3

С 28 по 30 мая в американском городе Атланта, штат Джорджия, проходила крупнейшая ежегодная выставка новинок компьютерного игрового мира Electronic Entertainment Expo (E3).

Наверное, можно сказать, что авторитет и значение E3 возрастает пропорционально росту самой индустрии игр. Впервые эта выставка была проведена лишь четыре года назад, однако уже сегодня всякий уважающий себя разработчик и издатель считает своим священным долгом побывать на ней и похвастать своими достижениями, будь то новые игры, аппаратное обеспечение или контракты с солидными компаниями.

Вы уже поняли, что от журнала "Видеоигры" был там засланный казачок. Он удостоился чести стать свидетелем и участником этого фантастического события. Новости, которые он привез с выставки, мы и публикуем в этом номере журнала. Итак, приступим:

На E3 стало известно...

Sony "вкачает" доллары в Metal Gear Solid

Один из наиболее громких проектов 1998 года, экшен Metal Gear Solid от компании Konami, привлек внимание гиганта видеоиндустрии Sony. SCEA и Konami заключили договор о совместной раскрутке сенсационной игры. Точные цифры названы не были, однако известно, что речь идет о многомиллионной рекламной кампании в печати и на телевидении.

Джон Слоан, менеджер по маркетингу Konami America, так комментирует это событие: "Мы заключили этот важный контракт с Sony Computer Entertainment America, желая увеличить рыночный потенциал Metal Gear Solid. Разработчики нашей сестринской компании, Konami Computer Entertainment Japan, потратили тысячи часов своего времени на создание MGS. Новая игра должна стать проверкой и их мастерства, и популярности самой PlayStation".

Новости "железные" и не только от трех столпов видеоиндустрии

Nintendo

Nintendo все еще не определилась с датой выпуска дисковода 64DD, появления которого уже давно ждут пользователи N64.

64 Disk Drive — это устройство для чтения 64-мегабайтных магнитных дисков, призванное увеличить потенциал консоли, частично заменив собой маловместительные и дорогостоящие картриджи. Учитывая, что объем самого большого картриджа, который только еще будет выпущен в этом году, составит 32 Мбайта, новый дисковод способен значительно облегчить жизнь разработчикам, создающим игры для Nintendo 64.

Следует отметить, что N64 в комплекте с 64 Disk Drive по некоторым параметрам превосходит даже PSX: новый дисковод содержит 4 Мбайта оперативной памяти и считывает данные со скоростью 1 Мбайт в секунду. Для сравнения, в PlayStation всего 2 Мбайта RAM, а ее CD-ROM считывает за секунду лишь 300 Кбайт информации.

Лишние мегабайты оперативной памяти позволят создавать большие буферы кадров, то есть, говоря человеческим языком, на экране можно будет за раз отображать больше детализированных объектов (если вы помните, с той же целью создатели Messiah на PSX используют специальную технологию хранения данных), а также улучшить звуковое оформление игр.



Самым необычным в 64 Disk Drive, пожалуй, является то, что магнитные диски можно использовать не только для считывания, но и для записи информации: настраиваемых пользователем параметров, изученных связок, приемов, заклинаний и т.д. В зависимости от замысла разработчиков, память RAM и ROM может быть распределена на диске в разных пропорциях. Максимальный объем RAM — 38 Мбайт, и трудно даже представить, сколько всякого добра поместится на этом пространстве!

64 Disk Drive предполагается использовать и в качестве носителя новых игр, и для обновления уже вышедших, картриджных. В последнем случае магнитные диски будут содержать пэтчи с новыми уровнями и персонажами. Правда, в картридже для этого должна быть предусмотрена возможность будущего апгрейда.

До недавнего времени на магнитных дисках планировалось выпустить The Legend of Zelda: The Ocarina of Time, Earthbound 64 и Super Mario RPG 2, однако на E3 стало известно, что если выпуск 64 Disk Drive будет отложен, эти игры появятся на картриджах.

Вообще, создается впечатление, что представители Nintendo стараются избегать разговоров о новом периферийном устройстве, отговариваясь тем, что, мол, дела N64 и без того хороши и продажи растут, как на дрожжах. Может быть, дисковод выйдет в Японии к концу этого года, а может, и нет. Во всяком случае, в Америке его еще долго не увидят. Сейчас компания акцентирует внимание на игровой карте Gameboy и ее недавнем перевоплощении — Color Gameboy (то есть тот же Gameboy, но уже цветной). Напоминаем, что Gameboy является на сегодняшний день одной из наиболее популярных игровых платформ. С 1989 года их было продано по всему миру более 60 миллионов.

Когда дело касается Gameboy, изощрения Nintendo не знают границ. Недавно для этой игровой карты был выпущен фотоаппарат и... язык не поворачивается произнести... принтер! Фотоаппарат позволяет делать не очень качественные, но вполне реальные снимки, которые затем можно изменять с помощью специальных программ, комбинируя различные узоры, приделывая к лицам друзей рога и усы, и вставлять в игры. За первые три недели после выпуска в Японии было распродано более полумиллиона таких фотоаппаратов. С помощью принтера Gameboy юные пользователи распечатывают эти снимки на клеящейся бумаге, в результате чего получаются самодельные наклейки. Короче, кошмар!

Sega

Новая игровая приставка Dreamcast, которая появится в Японии осенью этого года, стала одной из самых значительных новостей на E3 (естественно, для мира видеоигр). В остальном присутствие компании на выставке было незначительным. Сейчас Sega спешно распродает свои старые платформы Saturn, Genesis и Game Gear.

Вот что говорит по поводу будущей маркетинговой политики компании новый президент Sega of America Бернард Столар: "Сейчас Sega кардинально меняет принципы своей рыночной стратегии. Очевидно, что раньше мы выпускали слишком много платформ без достаточной поддержки программным обеспечением, но такая ошибка больше не повторится. В этом году мы планируем распродать залежавшиеся на магазинных полках консоли, чтобы очистить рынок к моменту выхода Dreamcast. С этой целью Sega создала пять новых игр для Saturn, которые будут продаваться по весьма низким ценам".

Кроме того, Бернард Столар заявил, что пока компания не планирует ликвидацию программного или аппаратного обеспечения для старых консолей, однако цены на эти продукты, по всей видимости, будут значительно снижены.

Sony

Как все мы хорошо знаем, PlayStation на данный момент является лидером среди игровых приставок. Поэтому неудивительно, что Sony не спешит шокировать мир фантастическими "железными" новинками и делает основной упор на разработку и продажу игровой продукции. Новая серия консолей, над которыми компания

работала в течение этого года, претерпела лишь незначительные изменения. Было несколько уменьшено загрузочное время и, за счет удешевления производства, снижена розничная цена на приставки (кстати, последнее явилось косвенной причиной июньского снижения цен на N64).

Новые PlayStation, которые скоро появятся в Америке, также будут иметь функцию "калейдоскоп", которая дополнит проигрыватель музыкальных дисков. Анимированные геометрические картинки, реагирующие на ритм и громкость музыки, уже приобрели широкую популярность среди японских пользователей.

Что касается периферийных устройств, Sony Computer Entertainment America в этом году выпустила аналоговый контроллер Dual Shock с двумя вибрационными моторчиками внутри, обеспечивающими эффект обратной связи с игрой (Dual Shock может использоваться и как обычный контроллер). На сегодняшний день функция обратной связи совместима лишь с некоторыми играми, в том числе Gran Turismo и Tekken 3, однако уже к осени таких игр должно появиться около двадцати.

Вторая новинка от Sony, правда, еще не появившаяся в продаже, — игровая карта PDA, позволяющая скачивать информацию с PlayStation. PDA создана на основе обычной карты памяти, но имеет встроенные часы, микропроцессор, жидкокристаллический экран и пять кнопок управления. Новая карта обладает одной замечательной особенностью: на нее можно скачивать с PlayStation отдельных персонажей файтеров или уровни RPG, чтобы продолжить игру вдали от приставки, например, по дороге на работу, в школу.

С выпуском PlayStation 2 Sony не торопится, хотя и повторяет, что разработка новой консоли в



настоящий момент уже ведется. Вероятно, компания хочет дождаться спада спроса на PSX, и лишь затем обнародует PSX 2. По словам исполнительного директора SCEA Каца Хираи, на данный момент возможности PlayStation реализованы лишь на 60%.

"На наших глазах PlayStation постепенно становится таким же массовым видом бытовой электроники, как видеомагнитофон или проигрыватель компакт-дисков. Думаю, что эта тенденция сохранится и в будущем. Что касается сообщений о скором появлении новой Sega'овской платформы и о дисководе 64DD от Nintendo, то мы совсем не боимся подобных новостей. Нас очень интересуют любые технологические разработки, которые способны поднять игровую индустрию на новую ступень развития. Тем не менее, я считаю, что потенциал PlayStation еще далеко не исчерпан, и у нас есть многое, что мы могли бы предложить пользователям".

Появление Dreamcast, по мнению Каца Хираи, не станет катастрофой ни для Sony, ни для Nintendo, и распространители смогут найти покупателей для всех трех приставок. "Вспомните Рождество 1996 года, когда и Saturn, и N64, и PlayStation были представлены в розничной торговле. Распространители будут стараться поддержать каждую платформу, пока она пользуется спросом у покупателя. В то же время, я не думаю, что все три системы могли бы одновременно быть продуктом массового потребления: рынок для этого недостаточно широк".

"Железки" от других компаний

Свое новое периферийное устройство под названием Jam!! представила на E3 AIMS Lab. Это событие имеет немаловажное значение сразу для двух категорий пользователей игровых приставок: для тех, у кого есть компьютер, но нет телевизора (среди таких обиженных судьбой я и сам когда-то был, так что не говорите, что проблемы не существует), и для тех, кто трепетно относится к качеству графики и звука в играх.

Новое устройство имеет вид невзрачной коробки с торчащими во все стороны проводами и служит для объединения компьютерного монитора и игровой приставки. Jam!! подсоединяется к видеокарте PC (или, через адаптер, к видеокарте Macintosh), колонкам и вашей PlayStation, Nintendo 64 или Saturn. Есть и другой вариант: через Jam!! PSX или N64 можно подсоединить, минуя компьютер, прямо к "писишному" монитору.

На самом деле, появление Jam!! имеет значение не только для владельцев приставок, но и для всего игрового мира в целом. Как известно, некоторые трехмерные игры, которые безукоризненно работают на PSX, "тормозят" даже на современных компьютерах. При этом разрешение, цветовая гамма и другие качества мониторов во много раз превышают соответствующие параметры любого телевизора. Таким образом, комбинация PlayStation и компьютерного дисплея в некоторых случаях может оказаться



идеальным вариантом.

Кроме всего прочего, компьютер предоставляет дополнительные возможности для работы с графикой: точная настройка изображения, отлавливание скриншотов, масштабирование окна просмотра и т.д.

По имеющимся у нас сведениям, Jam!! уже поступил в продажу в США и реализуется по розничной цене $69.95.

InterAct Accessories Inc. планирует выпустить в конце этого года устройство, которое можно назвать плодом крепнущей дружбы между PC и игровыми платформами.

DexDrive — это порт для карт памяти N64 и PlayStation, который позволяет загружать на компьютер сохранения, сделанные на этих приставках. Зачем это нужно? Представьте себе, что у вас десять новых игр для PlayStation и всего одна карта памяти, да и та уже давно забита до отказа. Проблема решается очень просто: берете свою переполненную карточку, вставляете ее в DexDrive, а его в свою очередь вставляете в один из COM-портов компьютера, и дело в шляпе! Остается только заархивировать сохранения и сложить их до поры до времени на жесткий диск.

Впрочем, это лишь один из примеров применения DexDrive. Скачанные сохранения можно также отсылать по электронной почте друзьям или публиковать в Интернете.

DexDrive поставляется вместе со специальным программным обеспечением, схожим с Explorer для Windows, и имеет светодиод, позволяющий определить статус устройства.

DexDrive появится в Америке к концу 1998 года и будет продаваться по цене $39.99.



Nyko Technologies, несколько месяцев назад заключившая с Sony контракт на выпуск периферийных устройств для PSX, показала на выставке продукты из своей новой серии Platinum Series: контроллер TransPad и карту памяти Nyko Memory Card72.



TransPad ($17.99) имеет все кнопки стандартного контроллера, а также функцию ускоренного игрового режима Turbo на 2 скорости и замедленного режима Slow на 3 скорости. Контроллер изготовлен из прозрачного пластика.

Карта памяти NYKO Memory Card 72x ($59.95) позволяет делать до 1080 сохранений, что в 72 раза превышает возможности стандартной memory card. Жидкокристаллический экран упрощает процесс сохранения, загрузки и копирования данных. Что любопытно, все хранящиеся на карте данные могут быть стерты нажатием одной кнопки.

Немного об играх

Старые друзья Sony

Есть на PlayStation несколько игровых серий, которые сопровождают эту приставку с первых дней ее появления и каким-то образом умудряются сохранять все это время свою популярность, не смотря на то, что и времена изменились, и жанры в моде теперь совсем другие. Двумя яркими примерами таких "неумирающих" серий являются Twisted Metal и Crash Bandicoot.

Да что там "неумирающих"! Twisted Metal 1 и 2 так же, как и обе Crash, до сих пор остаются в числе 20 самых популярных игр, а уровень продаж Crash Bandicoot в Северной Америке так никому и не удалось переплюнуть. Какой уж там Messiah и Metal Gear Solid! Лучше им и не соваться со своими передовыми технологиями под кривые ноги Naughty Dog, навсегда соблазнившие мир!

Наверное, Sony тоже приходили в голову подобные мысли, потому что на прошедшей в Атланте выставке она объявила о скором выходе очередных сиквелов к Twisted Metal и Crash Bandicoot.

Компания SingleTrac, которая разрабатывала две первые части Twisted Metal, теперь сотрудничает с GT Interactive, так что все заботы по созданию новой игры легли на плечи Sony.

Twisted Metal 3 продолжит традиции безудержного аркадного автомобильного боя: гротескoвые транспортные средства, кричащие цвета, черный дым и пронзительно-желтые взрывы. Не стоит напоминать, что основная цель игры — уничтожение других автомобилей, а водителям разрешается ездить по тротуарам и взрывать все, что ни попадется на пути. Короче, слегка уже набивший оскомину Беспредел.

Twisted Metal 3 выйдет в конце 1998 года и будет полностью совместима с новым аналоговым контроллером Dual Shock. В игре предусмотрен режим multiplayer на четырех человек.

По обещаниям бессменной разработчицы всех серий Crash компании Naughty Dog, третья часть великой игры обрадует пользователей совершенно новыми уровнями, движениями и персонажами. Красношерстный пес теперь будет летать на реактивных лыжах, плавать под водой в костюме ныряльщика и кататься верхом на тигре. Кроме того, к нему присоединится его малолетняя сестра Коко, которая становится в этой серии управляемым персонажем, чтобы вместе с братом продолжить спасение мира от вездесущего и коварного Нео Кортекса. Важную роль в новой игре будут играть путешествия во времени: Крэш с сестричкой побывают в самых разных исторических и доисторических эпохах, погостят у динозавров юрского периода и наведаются в темное средневековье. Как и Twisted Metal 3, Crash 3 выйдет в конце 1998 года и будет поддерживать все функции аналогового контроллера Dual Shock.



Герои E3

Игры-победители конкурса E3, проводившегося по итогам 1997-98 гг.

Action года:

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back — SCEA/Naughty Dog/Universal Interactive Studios (PSX)
Gex: Enter the Gecko — Crystal Dynamics/Crystal Dynamics (PSX)
Golden Eye 007 — Nintendo of America/Rare (N64)
Resident Evil 2 — Capcom/Capcom (PSX)
Turok: Dinosaur Hunter — Acclaim/Iguana Ent. (N64)

Adventure года:

Castlevania — Symphony of the Night — Konami of America /Konami (PSX)
Final Fantasy VII — SCEA/Square Soft (PSX)
Oddworld: Abe's Oddysee — GT Interactive/Oddworld Inhabitants (PSX)
Resident Evil 2 — Capcom/Capcom (PSX)
Riven: The Sequel to Myst — Acclaim/Cyan (PSX)

Гонки года:

Diddy Kong Racing — Rare/Rare (N64)
Mario Kart 64 — Nintendo of America /Nintendo Co., Ltd (N64)
Moto Racer — Electronic Arts/Delphine Software (PSX)
NASCAR '98 — Electronic Arts/Stormfront Studios (PSX)

RPG года:

Alundra — SCEA/Sony (PSX)
Final Fantasy VII — SCEA/Square Soft (PSX)
Suikoden — Konami of America/Konami (PSX)
Wild Arms — SCEA/Sony (PSX)

Спортивные игры года:

International Superstar Soccer — Konami of America /Konami (N64)
NASCAR '98 — Electronic Arts/Stormfront Studios (PSX)
NBA Live '98 — Electronic Arts/Electronic Arts (PSX)
NFL Gameday '98 — SCEA/SISA (PSX)
NFL Quarterback Club '98 — Acclaim /Iguana (N64)
World Series Baseball '98 — Sega of America/Sega of America (Saturn)

Сделай сам



Странные игры



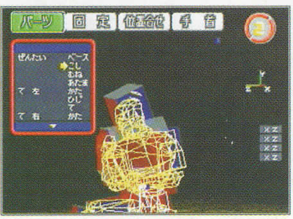
Наверняка вам хоть раз приходилось ругаться на производителей игрушек. Заставка, мол, раздражает, сюжет дурацкий, композитор идиот! И кто только такую чушь придумал! На самом деле, подобное недовольство — частое явление среди игроков. Как ни старайся разработчик, как ни потей над каждой деталью, а все равно кто-нибудь обязательно скажет гадость. Видно, компании ASCII такие придирки надоели, и она решила в конце этого года выпустить парочку игр, в которых геймерам самим придется настраивать большинство параметров. Помучайтесь, ребята!

Первая игра, RPG Maker, по утверждению ASCII, позволит каждому игроку создать свою собственную 16-битную RPG.

А много ли толку в 16-битной RPG, спросите вы. Конечно, мало! Зато вы самостоятельно выберете главного героя, врагов, магию, вид и свойства различных предметов, мультипликационные вставки, некоторые особенности анимации, звуковые эффекты, музыку, заставочный экран, карты и т.д. и т.п. А для того, чтобы геймеры потом не говорили, что результат их работы — вина ASCII, компания включит в комплект демонстрационную игру, созданную самими разработчиками. Посмотрите потом, у кого лучше получится!



Во втором "конструкторе", под названием Fighter Maker, возможностей настройки будет куда меньше, зато и графика там полностью трехмерная. В Fighter Maker вы сможете выбрать одного из 15 персонажей, определить для него один из 15 боевых стилей, а затем выбрать конкретные движения и связки, которые этот персонаж будет выполнять. Так же, как и RPG-maker, игра поставляется с одним готовым бойцом.





После выставки

Немного статистики

В этом году в выставке приняли участие 440 экспонентов, которые представили на суд коллег и журналистов более 1600 новых развлекательных и образовательных программных продуктов.

Ассоциация IDSA, являющаяся организатором E3, опубликовала некоторые любопытные статистические данные, которые мы предлагаем вашему вниманию:

1. Известно, что в наше время одни и те же игры часто выходят и на PSX, и на Nintendo, и на PC. IDSA дает точные цифры: более 30% новых игр выпускаются одновременно на нескольких платформах.

Кстати, только что к нам пришло сообщение, способное потрясти многих пользователей PlayStation: вторая часть самой популярной "писишной" игры Quake все-таки появится на PSX. Дата выпуска будет сообщена дополнительно.

2. Вы когда-нибудь слышали о том, что в древние времена основными пользователями приставок были малые дети? Прошли те времена! По данным IDSA, 75% экспонентов прошедшей E3 ориентируют свою продукцию на пользователей от 18 лет и старше.

3. О том, что игра вдвоем, втроем, а то и вчетвером становится в наше время обыденным явлением, можно и не упоминать. И все же: более половины показанных на E3 игр поддерживают режим multiplayer.

4. А вот этот статистический показатель привел меня в замешательство. Как уже было сказано, игрушки на E3 демонстрируют все более или менее заметные разработчики, так что данные с этой выставки должны довольно точно отражать положение на мировом рынке. Итак, по сведениям IDSA, целых 30% представленных программ содержат образовательные или обучающие элементы.

5. Игровая индустрия является молодой и стремительно развивающейся отраслью западной экономики. Места здесь пока еще не все заняты, а новые компании растут, как грибы после дождя. Оказывается, 60% фирм, занимающихся производством игр, работают в этом бизнесе менее 7 лет.

Пиратствующая Россия

А Electronic Arts выходит на тропу войны

Если вы думаете, что компьютерное пиратство процветает только у нас, то заблуждаетесь. Пиратство — это явление международное, хотя в некоторых странах, включая Россию, оно приобрело фантастические масштабы. В то же время социально-экономическая и политическая ситуация в нашей стране делает ведение эффективной борьбы с распространителями нелицензионных программных продуктов очень проблематичным.

Наверное поэтому компания Electronic Arts, начавшая недавно крестовый поход против пиратов, нашла своего первого союзника в лице правительства Сингапура, а не России, несмотря на то, что в далекой бананово-лимонной стране пираты ведут себя куда более умеренно, чем на наших бескрайних просторах.

Да, пожалуй, в Сингапуре навести порядок в этой области проще, чем у нас. Народ там дисциплинированный, экономика развитая, денег у всех много, а времени почти ни у кого нет, власти строгие — до сих пор с успехом практикуют телесные наказания. Что касается размахов пиратства, то у них, конечно, все скромнее: нелицензионные диски продают из-под полы в мелких магазинчиках, да и то под угрозой штрафа.

И вот, решив, что с кого-то надо начать, Electronic Arts начала с воспетой классиком страны, инициировав рейды в магазины розничной торговли. Начала и тут же продолжила: следующая акция, на этот раз против фирмы, занимающейся копированием программ, была предпринята в Стамбуле спустя две недели.

В результате произведенных облав были изъяты пиратские диски на несколько сотен тысяч долларов и арестованы десятки людей, большинство из которых теперь ожидают громадные штрафы, а некоторых — достаточно продолжительное тюремное заключение.

Надо отметить, что задержанного пирата в любой стране, даже у нас, по закону ждет суровое наказание, куда более суровое, чем покупателя нелицензионного продукта.

В России ситуация такова, что большинство людей просто не расценивает реализацию и приобретение пиратских программ как нечто наказуемое. В то же время любого парня, который торгует дисками на московской "Горбушке", ежедневно общается с милицией и обычно не привлекает ровным счетом никакого внимания властей, при желании можно привлечь к уголовной ответственности. Фактически в нашей стране пиратство не только отнимает деньги у производителей программного обеспечения, которым эти деньги по праву принадлежат, но и создает ситуацию полновластия представителей закона, когда работники правоохранительных органов могут по своему собственному усмотрению применять или не применять карательные меры против многочисленных "пиратов".

В некотором смысле проблема с нелицензионными играми стоит острее, чем с другими пиратскими программами. За операционную систему, сетевое приложение, графический или текстовый редактор многие без особых проблем могут выложить несколько сот долларов даже в нашей стране, поскольку такие программы обычно не обновляются по несколько лет, да и пользователями их часто бывают организации и состоятельные граждане. А многие ли могут отдать хотя бы $50 за игрушку, которая устареет через неделю-другую? В связи с этим российские геймеры часто высказывают мнение, что производители должны снижать цены на игры. Мол, продавались бы они по 50 рублей, мы бы их и покупали. Тем не менее, с финансовой точки зрения игры такой же серьезный продукт, как и любая другая программа. На создание одной игрушки иногда уходят миллионы долларов, и издатели не могут устанавливать цену, исходя только из себестоимости носителя — лазерного диска или картриджа.

Впрочем, и "серьезные" программы у нас крайне редко приобретаются законным путем. Происходит это из-за отсутствия соответствующей привычки, из-за "совкового" менталитета, сложившегося в те времена, когда интеллектуальная собственность считалась общественным достоянием и государственные звукозаписывающие компании миллионными тиражами выпускали записи исполнителей, даже не ставя последних в известность. Но главной проблемой, конечно же, остается катастрофический недостаток финансов у молодежи.

В результате получается парадоксальная ситуация: все сознательные граждане согласны, что пиратство не только воровство, но и реальное зло, причиняемое компаниям-производителям. В то же время любой понимает, что искорени сейчас пиратство, и можно распрощаться с 90% всего нашего компьютерного и видеорынка — включая периферийные устройства, периодические издания, а также сами компьютеры и приставки.

На подходе



Материалы раздела подготовлены ***Модернистом***

Bloodshot ***Twelve Tales: Conker 64*** ***Elric***



Knockout Kings ***Silent Hill*** ***Tiny Tank***

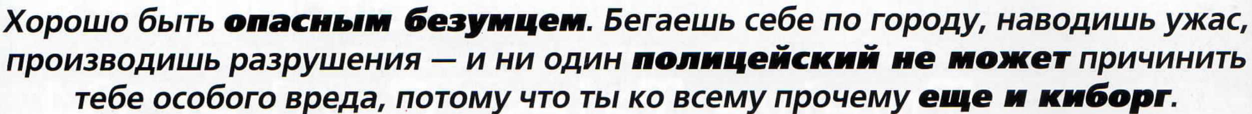
S.C.A.R.S.

Прекрасная все-таки штука — эти кольцевые гонки. Есть в них что-то чертовски натуральное, какой-то изначальный, немного первобытный азарт. Мчишься себе по кругу, прижимая одни машины и подрезая другие, в ушах свистит ветер, а в голове с завидной регулярностью проносится паническая мысль: "Ой, ведь догонят!"









*Хорошо быть **опасным безумцем**. Бегаешь себе по городу, наводишь ужас, производишь разрушения — и ни один **полицейский не может** причинить тебе особого вреда, потому что ты ко всему прочему **еще и киборг**.*



Разработчик Iguana
Издатель Acclaim

Главный герой новой игры от Acclaim, которая носит красноречивое название Bloodshot, стал жертвой ужасного эксперимента злонамеренных ученых, заполнивших его тело миллиардами крошечных механизмов. Мирный обыватель Раймонд Гаррисон превратился в некое подобие робота из жидкого металла, известного нам по фильму "Терминатор-2". Теперь он вынужден бегать по городу с лаконичным названием Сити, стрелять во все стороны из многочисленных видов оружия и громить все, что только можно разгромить. Методы его, конечно, спорны, но цель, безусловно, благородна: герой, чье имя теперь Гаррисон Бладшот, хочет остановить бесчеловечные опыты ученых, стремящихся изменить генетический код человека.

Быстрый и мертвый

Согласитесь, что сюжет этой игры удивительно напоминает сценарий комикса. Это вполне естественно, потому что Bloodshot и в самом деле сделана по мотивам типично американского action-комикса. Вообще, комиксы и видеоигры — это близнецы-братья. Любой обозреватель нашего журнала сможет подробно объяснить разницу между американскими и японскими школами комиксов, дать определения стилям manga и action, а также, при известном напряжении памяти, назвать пять-шесть художников из этого жанра. Американские комиксы отличаются динамичностью действия и присутствием большого количества зрелищных драк и масштабных разрушений, так что Bloodshot представляет собой целую феерию, обильно декорированную взрывами и спецэффектами.

БЛАДШОТ — ДИТЯ ПРОГРЕССА.

Как любой уважающий себя супергерой, Бладшот весьма серьезно подошел к проблеме выбора оружия. О, благословенная американская выучка! Главный персонаж игры имеет не пять, не десять, а целых двадцать два вида оружия. Причем все его вооружение отличается поразительным модернизмом. Здесь нет места морально устаревшему "Кольту-45" или антикварной "М-16". Бладшот — дитя прогресса, поэтому в его арсенале есть скриммер, испускающий ультразвуковые импульсы, микроволновый излучатель, выжигающий все живое в радиусе пяти футов, и игломет, заряженный сотнями крошечных дротиков. В тех немногих случаях, когда у нашего супергероя заканчиваются заряды к очередному лучемету, он цепляет на руку свинцовый Амулет Убеждения и начинает крушить врагов такими вот дедовскими методами.

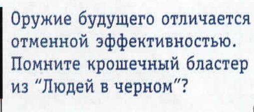
Естественно, у столь крутого парня должно быть и соответственное средство передвижения. По ходу игры Гаррисон меняет свои автомобили, словно перчатки. К его услугам всегда готовы легковушки, джипы, мотоциклы, грузовики и даже танки. Масштабно, правда? С этой материально-технической базой Гаррисон Бладшот должен пройти двадцать весьма обширных уровней, чтобы в конце добраться до укрепленной лаборатории нехороших ученых.

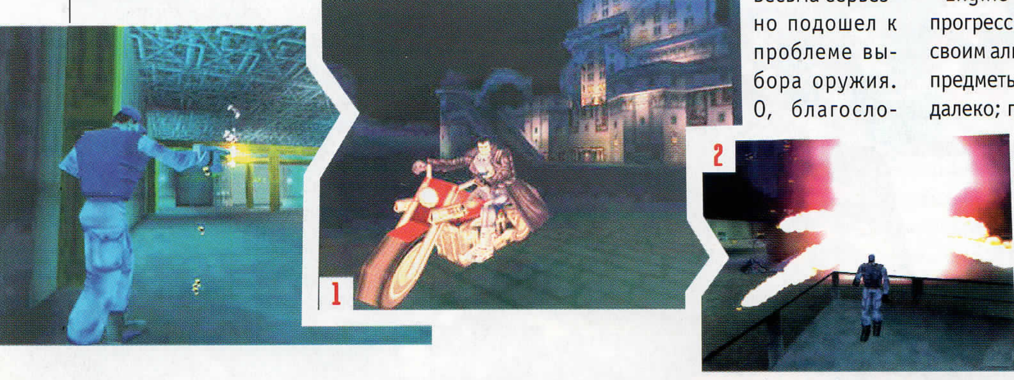
Техника на службе прогресса.

Внушают интерес технологические новшества, которые использовали разработчики из Iguana при создании новой игры. Достаточно упомянуть тот факт, что главный персонаж может стрелять в любую сторону, а не только прямо. Согласитесь, это удобно: бежишь себе к выходу, попутно поджаривая преследующих тебя ученых из ими же созданного микроволнового излучателя. По-научному это называется "multidimensional firing system " — система ведения огня в нескольких измерениях.

Engine этой игры тоже несет на себе следы новых прогрессивных веяний. Он называется VISTA и славен своим алгоритмом обзора местности: вы можете видеть предметы, которые находятся не просто далеко, а очень далеко; при большом приближении к объекту полигоны не начинают наслаиваться друг на друга.

Bloodshot кажется игрой, заслуживающей интереса. Конечно, демонстрационные фрагменты игры и пресс-релизы фирмы носят на себе печать рекламной восторженности, однако в каждой рекламе есть доля истины — может быть, в начале следующего года мы обретем очередной шедевр.

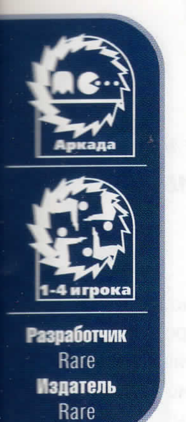

Оружие будущего отличается отменной эффективностью. Помните крошечный бластер из "Людей в черном"?



1 Вот он, "Харли-Дэвидсон". Останки вражеского ковбоя Мальборо находятся в сарае, что виднеется на заднем плане 2 А вот и спецэффект!







Разработчик
Rare
Издатель
Rare

***Новая игра от Rare, которая носит незатейливое название** Twelve Tales: Conker 64, должна будет вызвать **радостные улыбки** на лицах всех почитателей Mario 64.*

В этой незатейливой сказке сконцентрировано все то, что так выгодно отличает аркады для Nintendo 64 от подобных игр для других видеоприставок. По-мультипликационному яркие краски, плавный скроллинг, зрелищные взрывы — в общем, красота неописуемая. Славная история о бельчонке, который любит получать подарки, однако при этом прыгает по скалам, словно Сталлоне, и сражается с врагами, словно Джекки Чан, безусловно, придется по вкусу большинству любителей незатейливых, но красочных аркад.

Суровые будни Зеленого Леса

Конечно, трудно предположить, что маленький и глубоко гуманный бельчонок из детской игры будет демонстрировать чудеса владения приемами боевых искусств. Обычный герой аркады обладает стандартным набором ударов, состоящим из пары подсечек и какого-нибудь хитрого спецприема. Однако бельчонок Конкер убедительно доказывает нам, что из любого правила есть свои исключения. Мне, например, он чем-то напоминает колоритнейшего персонажа из игры Tekken 3 по имени Хворанг.

Познания Конкера в технике ведения рукопашного боя внушают, как минимум, уважение. Отважный грызун не только мастерски проводит классический для видеоигр апперкот под названием dragon punch, но еще и виртуозно сражается с помощью своего хвоста, раскручивая его, словно пропеллер. Сокрушительной силой обладает "удар мула" — подсечка из низкой стойки. В общей сложности Конкер способен проводить восемь различных приемов, что, согласитесь, не так уж и мало.

НА МАЛЕНЬКИХ ЛЮБИТЕЛЕЙ ПОДАРКОВ ОПОЛЧИЛИСЬ ОТЪЯВЛЕННЫЕ ЗЛОДЕИ ЗЕЛЕНОГО ЛЕСА.

Но если даже такие широкие возможности все равно кажутся вам недостаточными, то вы можете остановить свой выбор на втором персонаже — белке по имени Берри. Конечно, у нее нет столь нужного в бою хвоста, что, на первый взгляд, может показаться существенным недостатком. Впрочем, это упущение с лихвой компенсируется ее умением заводить полезные знакомства. Вам надо всего лишь набрать определенную комбинацию клавиш, и рядом с белкой появится маленький лиловый динозавр. Этот маломощный, как поначалу кажется, персонаж способен проявлять чудеса отваги, защищая Берри от злобных врагов. Кроме того, оба бельчонка имеют в своем арсенале порядочное количество разнообразных стреляющих приспособлений и бомб с часовым механизмом. В общем, они экипированы так, словно являются не мирными зверюшками, а по меньшей мере боевиками из Ирландской республиканской армии. Но что же им бедным еще делать, если на маленьких любителей подарков ополчились самые отъявленные злодеи Зеленого Леса.

Лесная геополитика

Что может быть ценного у маленького лесного грызуна? Нет, что вы, я вовсе не имею в виду его шкурку. Это было бы слишком жестоко. Для белок приготовлены подарки, которые добываются ценой неимоверных усилий — преодолением на зонтиках водных преград и расчисткой при помощи саперных лопаток каменных завалов. А враги между тем не дремлют. В конце каждого уровня бельчонка поджидают корыстные злодеи, отчаянно желающие завладеть вожделенными подарками. Из всех ваших противников наиболее колоритным, пожалуй, является кот по имени КО. Эта зверюга, похожая на огра, может доставить вам кучу хлопот, забрасывая бедного Конкера смертоносными шаровыми молниями. Хотя если вы являетесь опытным игроком, то сможете без особого труда справиться с любым из "боссов" за считанные минуты.

Создатели Twelve Tales: Conker 64 не стремились к созданию какой-то чрезмерно сложной игры. Согласитесь, что тщетные попытки пройти какого-нибудь особо вредоносного монстра вызывают вполне обоснованную досаду. Разработчиков из Rare в первую очередь волновала интересность действия и зрелищность дизайна. Эти две составляющие как ничто иное важны для успеха любой аркады. Так что нам всего лишь осталось дождаться конца года, когда мы сможем по достоинству оценить Twelve Tales: Conker 64.

Так тренировался экипаж капитана Кусто



1 И стремление к победе видит Лес в глазах бельчонка!
2 Да, такая картина может озадачить и более высокоорганизованное животное



С тех пор, как на прилавках магазинов появилась замечательная игра Final Fantasy VII, жанр ролевых бродилок для PSX стал переживать время ренессанса.



Разработчик Haiku Studios
Издатель Psygnosis

Psygnosis, который всегда находится на самых передовых позициях игрового фронта, учел эти новые веяния и тут же взялся за разработку собственного RPG-проекта. В качестве главного персонажа этой игры, которая должна выйти в свет уже в начале следующего года, авторы решили выбрать классического персонажа из книг Майкла Муркока — Эльрика Менибонского.

Ископаемые кенгуру и принц-альбинос

Как известно, у Австралии есть две основные проблемы: бестолковые кенгуру и бугристые дороги. Однако в далеком будущем, через многие десятки тысяч лет, когда один из крупнейших городов этого континента станет называться Менибонэ, у зеленого континента появится еще одна беда. Ее живым воплощением станет воин-альбинос по имени Эльрик, который и будет управлять футуристической Австралией. Хотя одна из проблем этой страны все-таки решится: все кенгуру к тому времени давно уже вымрут. Но хрен редьки, как говорится, не слаще: лучше иметь дело с десятью тупыми кенгуру, чем с одним умным Эльриком. Над мрачным принцем тяготеет страшное проклятие. Эльрик, завладевший колдовским мечом, был за это преступление приговорен к вечным скитаниям по миру, чем он, естественно, не очень-то и доволен. Вот такие у парня проблемы.

У МРАЧНОГО АЛЬБИНОСА ЕСТЬ НЕВЕСТА С НЕБЛАГОЗВУЧНЫМ ИМЕНЕМ...

Psygnosis решил немного поэксплуатировать этот трагический сюжет, создав на его основе Diablo-подобную игру. Конечно, графика в этой RPG, как и во всех релизах от Psygnosis, получается просто отменной. Я вряд ли ошибусь, если скажу, что графическое решение Elric является на сегодняшний день наиболее впечатляющим, оставляя позади даже те фрагменты из Final Fantasy VII, с которыми мне довелось недавно ознакомиться. Действие игры проходит в режиме реального времени, что является одним из прогрессивнейших новшеств в современных RPG-играх. Помяните мое слово, скоро ролевые игры плавно сольются в единый жанр с adventure, а умопомрачительная графика станет общепринятым стандартом. Если вы считаете мой оптимизм несколько преждевременным, то посмотрите на скриншоты: по-моему, они говорят сами за себя.

Буреносец в потемках

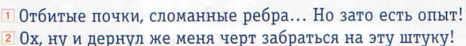
Да, темны лабиринты Судьбы, и мало кому удавалось выбраться из них живым. Тем не менее, у Эльрика есть реальная возможность совершить этот рискованный подвиг, ибо у него просто нет другого выхода. Этот отважный принц, вооруженный могучим мечом под названием Буреносец, должен пройти целых девять уровней, которые под завязку набиты всяческой нечистью. У мрачного альбиноса есть невеста с неблагозвучным для русского уха именем Сайморил, которую заколдовал злобный чернокнижник Алмон. Основным квестом в Elric является поиск некоего Креста Хаоса, который может пробудить Сайморил от ее волшебного сна. На пути главного героя встанут самые злобные монстры, каких только может представить себе воображение радикального любителя видеоигр. На тот случай, если вы в одиночку не сможете справиться со всеми этими полчищами отрицательных героев, авторы приготовили для вас замечательный сюрприз: в игре предусмотрен режим multiplayer, который позволяет разделить экран пополам и вдвоем гонять недобрых орков по каменным подземельям. Причем герои игры имеют все шансы на победу: для описания всех видов вооружения и заклятий, которыми вы можете пользоваться, потребовалось бы не менее трех полос нашего журнала. Говоря о стиле новой игры, мне бы хотелось особо отметить ту мрачно-готическую музыку, которая сопровождает главного героя во всех его путешествиях. Что ни говори, а разработчики из Haiku Studios являются большими мастерами по части создания зловещей атмосферы. В RPG все должно быть прекрасно: и графика, и сценарий, и музыка. Новые приключения Эльрика, безусловно, должны порадовать не только поклонников классических ролевых игр, но и простых смертных, обладающих несколько менее радикальными взглядами на видеоигры.

Elric станет прекрасным новогодним подарком, если, конечно, Psygnosis успеет завершить к этому сроку свой проект.

Извините, а это разве не Диснейлэнд?!



1 Отбитые почки, сломанные ребра... Но зато есть опыт!
2 Ох, ну и дернул же меня черт забраться на эту штуку!







Драки

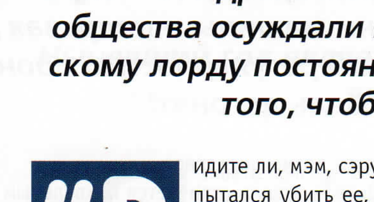
1-2 игрока

Карта памяти

Разработчик Electronic Arts

Издатель Electronic Arts

Бокс — это драка между джентльменами. Лицемеры из высшего британского общества осуждали простой и честный мордобой, так что среднему английскому лорду постоянно приходилось искать все новые и новые предлоги для того, чтобы засветить в глаз своему недоброжелателю.



“Видите ли, мэм, сэру Джону села на скулу муха, я попытался убить ее, но она перелетела на мое левое ухо, и любезный сэр Джон поспешил избавить меня от назойливого насекомого”. Потом какой-то гений придумал выдать взаимное избиение за вид спорта, который получил короткое и звучное название — бокс. С тех пор бокс победно шествует по нашей планете, приобретая все новых и новых почитателей. И вот, наконец, наступил апофеоз: компания Electronic Arts, крупнейший монополист на рынке спортивных видеоигр, объявила о готовящемся выпуске нового продукта, который будет называться Knockout Kings.

Короли и капуста

Спортивные видеоигры обычно покупаются двумя категориями игроков: знатоками спорта и обычными людьми, желающими просто и бесхитростно отдохнуть. Если автор максимально упростит игру, то ему не избежать волны возмущения со стороны спортсменов, а если он перегрузит свой продукт техническими деталями, то обидятся простые пользователи. Поэтому опытные парни из Electronic Arts решили поступить по-соломоновски мудро: в Knockout Kings предусмотрено целых три режима игры, которые должны удовлетворить самый взыскательный вкус. Первый режим называется “career” и позволяет вашему персонажу в полной мере испытать все тяготы профессионального спорта. В этом варианте игры вам предстоит пройти тернистый путь от новичка до чемпиона, сокрушая носы своим оппонентам и мало-помалу заменяя собственные зубы модной металлокерамикой. Режим “exhibition” дает вам возможность самому выбрать боксера и устроить показательный бой с любым из соперников. И, наконец, максимально упрощенный “slugfest”: незатейливый мордобой без использования сложных технических приемов.

КАМЕРЫ СНИМАЛИ ЗНАМЕНИТЫХ БОКСЕРОВ С ДВЕНАДЦАТИ РАЗЛИЧНЫХ ТОЧЕК!

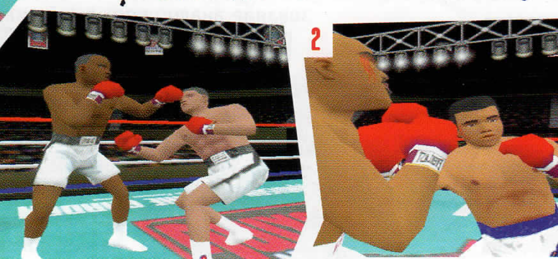
Electronic Arts, скупившая все возможные разрешения и лицензии, включила в новую игру тридцать восемь реально существующих боксеров. Их имена известны любым, даже самым далеким от бокса любителям видеоигр: в Knockout Kings присутствуют такие спортсмены, как Мохаммед Али, Леннокс Льюис, Оскар де ла Хойя и Эвандер Холлифилд. Вы также сможете создать собственного персонажа и записать его характеристики на карту памяти. Стремление разработчиков к реалистичности действия не ограничилось включением в игру реальных боксеров. Все матчи проходят на знаменитых аренах, вроде Мэдисон Сквер Гарден и Эл Эй Форум, а на заднем плане постоянно звучат ядовитые замечания известных комментаторов Ала Альберта и Шона О'Грэди.

Удар в полигон

Графика в Knockout Kings обещает быть просто замечательной. Современная технология motion capture позволила дизайнерам добиваться потрясающей реалистичности компьютерных моделей и удивительной плавности всех их движений. Кстати, на сей раз парни из Electronic Arts решили не мелочиться, и пригласили для съемок motion capture самих Шугара Рей Леонарда и Оскара де ла Хойю. Правильно, гулять так гулять! Камеры снимали знаменитых боксеров с двенадцати различных точек, а потом мощнейший графический компьютер в течение нескольких недель просчитывал перемещение каждого из десятков тысяч пикселей. Конечно, все персонажи составлены из множества полигонов, однако тщательная обработка графического материала позволила разработчикам добиться почти кинематографической плавности. Картинки на скриншотах могут показаться вам несколько схематичными, однако статичная графика не может передать всей живописности динамического изображения.

Многочисленные световые и звуковые спецэффекты придают игре ту замечательную реалистичность, которой порой так не хватает даже в самых лучших файтингах. Так что в середине октября у вас появится шанс нокаутировать Большого Эвандера прямо у себя на дому.

Ближний бой требует недюжинной выдержки



1 Короткий удар правой по печени обычно приводит к нокдауну
2 Крутые ребята







Action Гонки

1-2 игрока

Карта памяти

Аналоговый контроллер

Разработчик
UBI Soft
Издатель
UBI Soft

*Прекрасная все-таки штука — эти **кольцевые гонки**. Есть в них что-то чертовски **натуральное**, какой-то изначальный, немного **первобытный азарт**. Мчишься себе по кругу, прижимая одни машины и подрезая другие, в ушах свистит ветер, а в **голове с завидной** регулярностью проносится **паническая мысль**: "Ой, ведь догонят!"*

Да, вполне могут догнать и даже перегнать. А что поделаешь? Ведь не идти же на таран: с одной стороны, это опасно, а с другой стороны — может быть чревато серьезными неприятностями дисциплинарного характера. Проще говоря, вас дисквалифицируют, как последнего Шумахера. А ведь когда вас слева обходит какой-нибудь пижон на красной спортивной машине, рука сама тянется за пистолетом. И если вы нащупали его, а также обнаружили пару кнопок для пуска ракет и рычажок для выброса шипованных шариков, то это может означать одно из двух: либо вы — Джеймс Бонд, либо у вас уже имеется игра от UBI Soft, которая называется звучно и коротко — S.C.A.R.S.

Боевые шрамы

Конечно, мои восторги могут оказаться несколько преждевременными, однако согласитесь, что футуристические гонки на выживание — один из самых замечательных жанров в видеоиграх. Стремительная погоня и красочный action — эти два кита PSX — совмещаются в единое, бешено закрученное действие, которое не дает возможности расслабиться и оторвать взгляд от экрана телевизора, а пальцы — от клавиш геймпада.

БОЕВЫЕ АВТОМОБИЛИ ИМЕЮТ СВОИ ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ДОСТОИНСТВА И НЕДОСТАТКИ.

Новая игра от UBI Soft предлагает вам попробовать свои силы в нелегком и опасном виде спорта, где претендента на чемпионское звание ждут не только крутые повороты, но и разрывные пули. S.C.A.R.S. — это боевые автомобили, похожие на укрепленные и тяжело вооруженные карты. Эти небольшие машины-гладиаторы, чей дизайн воскрешает в памяти фантастические киносаги середины восьмидесятых годов, сходятся не на жизнь, а на смерть на одной из девяти возможных трасс.

Дизайн этапов отличается похвальным разнообразием: тут и мрачный постиндустриальный пейзаж, выполненный в багрово-черных тонах, и скользкая заснеженная дорога, и ухабистый этап, пролегающий по каменной гряде... Пейзажи в S.C.A.R.S. выполнены красочно и технично, текстуры отличаются плавностью, а все детали машинок прорисованы с особой тщательностью. Боевые автомобили — в игре их около десяти — имеют свои индивидуальные достоинства и недостатки, позволяющие сделать гонку поистине захватывающим зрелищем. Разработчики S.C.A.R.S., по всей видимости, сочли, что единственным законом, царящим на трассе, будет "закон джунглей", поэтому все машины имеют зоологические названия. Особое уважение внушает небольшая белая "Акула", обладающая прекрасными скоростными качествами вкупе с эффектнейшим внешним видом.

Тотальный контроль

Представьте себе ужасную ситуацию: ваш автомобиль неожиданно занесло на резком повороте, вы вылетели с трассы и с грохотом врезались в ограждение. Теперь придется судорожно выворачивать руль, медленно добавляя газу, чтобы снова выбраться на дорогу, причем все эти подвиги вам придется совершать под ураганным огнем противников. Неприятно, правда? Так вот, в S.C.A.R.S. вы никогда не столкнетесь с подобными проблемами.

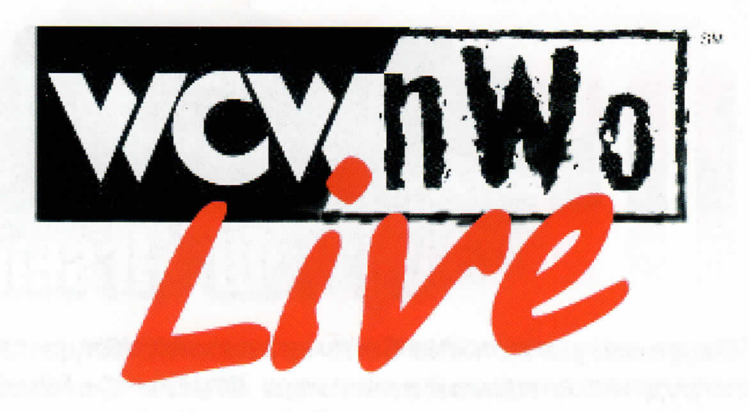
Многие игроки почему-то считают легкость управления большим недостатком: дескать, все должно быть жизненно и реалистично. Реализм, конечно, штука прекрасная, однако все хорошо в меру. Механическая коробка передач и ручная регулировка мотора органично смотрятся в симуляторе Формулы-1, но никак не в гонках на выживание. Вместе с тем, использование аналогового джойстика делает управление машинами очень динамичным и по-настоящему плейстейшиновским.

Если не произойдет ничего из ряда вон выходящего, то S.C.A.R.S. должна появиться в продаже в конце декабря этого года. Думаю, что выпуск этой игры сильно облегчит поиск новогодних подарков для многих поклонников видеоигр.

Огнемет — лучшее средство против заторов

1 Рискованный, но крайне эффектный трюк 2 А здесь мы откроем отель "У погибшего альпиниста"



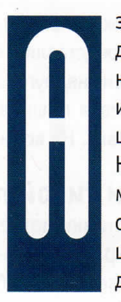


WCW/nWo Live

Драки
1-4 игрока
Карта памяти
Разработчик
Tomy
Издатель
THQ



***Нынешний год является* необыкновенно результативным *по количеству видеоигр,* посвященных рестлингу.**



А знаете почему? В то самое время, когда мы с вами будем радостно праздновать приход 1999 года, сотрудники фирмы THQ будут с тоской во взоре прощаться с исключительными правами на выпуск видеоигр, официально лицензированных Федерацией рестлинга. С Нового года Electronic Arts станет практически полным монополистом на рынке спортивных игр, украшенных официальными логотипами соответствующих федераций и имеющих в своих названиях громкие имена вроде Майкла Джордана и Халка Хогана. Поэтому THQ, пытаясь выжать максимум прибыли из истекающей лицензии, выпускает одну игру за другой, размещая одновременно несколько заказов у разных фирм-разработчиков. После недавнего успеха WCW Nitro, разработанной Inland, неутомимые ребята из THQ готовят к выпуску новую игру — WCW/NWO Live, которую фирма Tomy обещает завершить к рождественским праздникам.

Падающие сумоисты

Яркие блики фотовспышек, бодрый голос комментатора, много колы и попкорна. Пиво, правда, отсутствует: распитие алкоголя на трибунах стадиона считается в Америке серьезным преступлением. Четверо громил, покрытых гримом и татуировками, взбираются на ринг. Звучит гонг, и крепкие парни начинают добросовестно молотить друг друга под одобрительные вопли зрителей. Все это вкупе и называется словом "рестлинг". Зрелище, имеющее к спорту отдаленное отношение, зато весьма красочное и колоритное. Рестлинг — прекрасная тема для разработки видеоигр, потому что зрелищность — это основной критерий успеха любого файтинга.

...ОПЫТНЫЕ ЯНКИ ТОЖЕ НЕ ЛЫКОМ ШИТЫ...

Новый продукт THQ обещает стать самой масштабной игрой подобного рода. Достаточно сказать, что одних только персонажей в WCW/NWO Live будет больше тридцати. В качестве экзотического добавления к давно знакомым нам борцам, таким как Халк Хоган и Стинг, фирма Tomy включила в игру значительное количество японских рестлеров. Представляете себе, каково придется бывшему водителю-дальнобойщику из Оклахомы, когда на его грудную клетку приземлится флегматичный японский сумоист? Я думаю, что ему будет по меньшей мере тяжело. Но ведь опытные янки тоже не лыком шиты: каждый из персонажей игры имеет свой собственный набор ударов и подсечек, который позволит самому щуплому из американских рестлеров не ударить лицом в грязь даже перед самым массивным мастером сумо. Ох, как же не хватало этого разнообразия приемов в WCW Nitro!

Как все-таки прекрасно постоянное стремление издателей к совершенствованию своих старых шедевров! WCW/NWO Live будет поддерживать одновременное участие в бою четырех игроков, что, как я заметил, является новой повальной модой среди файтингов. Очень вдохновляют заявленные технические характеристики этой видеоигры: поединки рестлеров будут демонстрироваться со скоростью шестьдесят кадров в секунду. Это гарантирует нам не просто хорошее, а по-настоящему отличное качество изображения. Кстати, для разработки WCW/NWO Live авторы использовали engine от Toukon Retsuden 3, что подтверждает наши оптимистические ожидания по поводу этой игры.

Выращивание рестлеров в домашних условиях

Фирма Tomy сделала гениальный по своей простоте ход, включив в WCW/NWO Live своеобразный биоконструктор. С его помощью вы сможете не только изменять внешность персонажа, но и подбирать для него подходящие серии ударов. Наряду с этим игрок сможет изменять рост и вес спортсмена, а также проявить свои визажистские навыки, используя разнообразные боевые прически и подбирая соответствующую одежду. Что там говорить, вы даже можете выбрать подходящие татуировки, чтобы новоиспеченный боец производил достаточно устрашающее впечатление. До выхода этой игры осталось не так уж и много времени, так что совершенствуйте пока стратегию боя с помощью славного файтинга WCW Nitro.



Четверо одного не ждут





1 Застарелая баскетбольная привычка дает о себе знать 2 Сержант полиции Мацумото: "Документики, пожалуйста!"





Tiny Tank: Up Your Arsenal



Разработчик AndNow
Издатель MGM Interactive

*"**Видеоигра** должна быть красивой!" Когда такое утверждение звучит из уст сотрудников **кинокомпании Metro Goldwin Mayer**, будьте спокойны — игра, которую она продюсирует, будет соответствовать всем эстетическим стандартам **голливудской фабрики грез**.*

Крошечные танки, похожие на мультипликационных героев, будут с надрывным пыхтением пробираться через горы и леса, а их немного комичные враги попытаются всеми правдами и неправдами остановить эти ярко раскрашенные машинки. Но у злодеев ничего не выйдет, так что положительных героев ждет радостная победа, а отрицательных — сокрушительный хеппи-энд.

Большие маневры маленьких танков

Основными противниками маленького танка по сценарию игры являются злобные роботы-мутанты. Мне хотелось бы особо отметить этот нестандартный ход разработчиков, ведь всем нам приходилось сражаться с обычными мутантами, мутировавшими инопланетянами и даже с зомби-мутантами, однако лично мне еще не выпадало случая скрестить свою шпагу с мутантами-роботами. Эд Анунзиата, создатель небезызвестной игры Ecco the Dolphin, готов предоставить нам эту редкостную возможность. Радостным добавлением к оригинальному сюжету игры стал тот факт, что

ПРОЦЕСС ОБРАБОТКИ ПОЛИГОНОВ ОСНОВЫВАЕТСЯ НА НОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ.

маленький танк вовсе не является бездушным куском металла. По замыслу авторов, танк будет разумным созданием, которое вполне сознательно сражается с роботами, задумавшими (как, собственно говоря, и большинство компьютерных злодеев) поработить наш родной и любимый мир.

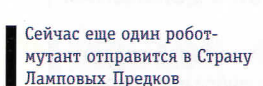
Крохотный броневичок должен с риском для жизни прорваться через двенадцать анимированных уровней, наполненных хитрыми ловушками и полезными сюрпризами. Кстати, о сюрпризах. Разработчики Tiny Tank: Up Your Arsenal обещают снабдить своего маленького героя более чем сотней видов оружия, причем даже при отсутствии патронов танк будет представлять серьезную опасность для своих мутировавших недругов. Не "Запорожец" все-таки, а серьезная боевая машина: захочет — застрелит, захочет — раздавит. На войне как на войне.

Чуден танк при тихой погоде

Игра про маленькие танки потребовала от своих создателей огромной работы. Во-первых, графика в Tiny Tank: Up Your Arsenal разрабатывалась с учетом всех требований современной игровой индустрии. В результате всех этих усилий демо-версия игры блистает сочными красками, удивляет зрителя массой различных спецэффектов и вообще выглядит очень достойно. Tiny Tank: Up Your Arsenal похожа на зрелищный мультфильм, где вам ко всему прочему выпала возможность поуправлять главным героем.

Процесс обработки полигонов основывается на новой технологии, позволяющей значительно увеличить детальность графики. А так как один танк состоит из великого множества этих геометрических фигур, то его движения получаются исключительно плавными, что значительно увеличивает динамичность игры. По-моему, в релизах, подобных Tiny Tank: Up Your Arsenal, основной упор должен делаться именно на графику. Согласитесь, что в играх, которые не имеют в своей основе стройного сценария, исключительно важна зрелищность и наличие большого количества дополнительных визуальных эффектов. Вообще, фирма AndNow славится умением делать из персонажей своих игр культовых героев, которые потом с успехом тиражируются на красочных футболках, становятся звездами комиксов и мультфильмов. Так что я не удивлюсь, если вскоре мне выпадет случай посмотреть фильм "Маленький Танк наносит ответный удар". Коммерческий успех — это штука серьезная, поэтому маркетинговая кампания должна проводиться комплексно.

Звуковое сопровождение игры, судя по всему, также отличается оригинальностью замысла — видимо, именно поэтому разработчики пока отказываются сообщить детали. Я не удивлюсь, если для записи звука MGM Interactive пригласит Элиса Купера или White Zombie. Эти ребята могут и не такое. Магнаты шоу-бизнеса, понимаешь. Все-таки интересно, что там они замыслили? Но вот наступит осень, и это перестанет быть секретом.


Сейчас еще один робот-мутант отправится в Страну Ламповых Предков






1 Переправа через бурлящую лаву может быть чревата большими неприятностями
2 Иногда бывает так приятно немного отдохнуть и подкрепиться бонусами!





***Давным-давно одна* американская компания *выпустила в свет игру Doom, тут же объявленную самой* кровавой и патологической *игрой в истории человечества. Но народ любит* виртуальные ужасы*, поэтому Doom побил все рекорды популярности и сделал своих создателей весьма* богатыми людьми.**

Action Приключения

1-4 игрока

Карта памяти

Аналоговый контроллер

Разветвитель

Разработчик
Virgin
Издатель
Virgin



Потом появился Duke Nukem, отобравший лавры самой жестокой игры у Doom'а и тоже принесший своим авторам многомиллионные состояния. Вслед за этими первыми ласточками на нас обрушился целый выводок экшенов, аркад, файтингов и прочих игр, соревновавшихся друг с другом в количестве немотивированного насилия на единицу времени. А добрая и хорошая фирма Virgin Interactive Entertainment выпускала тем временем милые и душевные игры, неодобрительно поглядывая на зарвавшихся конкурентов. Но известно, что в тихом омуте водятся очень даже буйные черти: продюсеры с Virgin решили, что пора и им урвать свой кусок пирога. Недавно они объявили о готовящейся к выпуску "самой кровавой и патологической игры для SPX" под названием Thrill Kill.

И ты, Брут...

Thrill Kill представляет собой довольно необычное явление. Эту игру сложно назвать классическим файтингом. Здесь вы не найдете благородных героев, вроде Хворанга из Tekken, или колоритно-готических персонажей, подобных Чуме из Cardinal Syn. Помните персонажа, которого сыграл Роберт де Ниро в последнем фильме Тарантино "Джеки Браун"? Это и есть типичный герой из Thrill Kill. Идеалом воина, по мнению Virgin Interactive Entertainment, является тупой и злобный амбал, желательно мутант, который с молодецким уханьем размозжит череп любому, кто окажется в пределах досягаемости его пудовых кулаков. "Мы не хотели бы фокусировать внимание на насилии, присутствующем в игре, — говорит при этом Гарвард Бонин, продюсер Thrill Kill, — наша цель — порадовать игроков хорошим сюжетом и динамичными боями". Согласен, технические характеристики игры внушают оптимизм: каждый из персонажей игры состоит из 650 полигонов, во многих сценах присутствует модное динамическое освещение, а демонстрируется все это великолепие со скоростью 30 кадров в секунду. Однако трудно "не фокусировать внимание на насилии", если даже health bars, то есть полосочки, показывающие количество энергии у вашего персонажа, были переделаны в kill meters, то есть стали указывать на то, насколько качественно ваш персонаж избит. Добавление незначительное, но показательное. Еще пример: в режиме multiplayer один из игроков может поймать противника в захват и удерживать его, пока второй игрок будет бить обездвиженного врага всеми доступными ему способами. Кстати, один из персонажей игры был, как сказал Бонин, вдохновлен творчеством Тарантино, а имя его прототипа рифмуется со словом Blimp — по-видимому, этим прототипом является Гимп из "Криминального чтива". Во всяком случае, по количеству эффектных батальных сцен новая игра от Virgin Interactive Entertainment не уступает пресловутым "Бешеным псам".

ПО КОЛИЧЕСТВУ ЭФФЕКТНЫХ БАТАЛЬНЫХ СЦЕН НОВАЯ ИГРА НЕ УСТУПАЕТ "БЕШЕНЫМ ПСАМ".

Один битый и три небитых

Большинство деталей игры держится в секрете, потому что Virgin Interactive Entertainment вообще отличается крайней скрытностью и любовью к сюрпризам. Однако маленькое расследование позволило мне выяснить целый ряд характеристик Thrill Kill. В игре к настоящему времени присутствуют одиннадцать персонажей, причем три из них являются боссами. Играть за этих крутых ребят нельзя до тех пор, пока сам не побьешь их в режиме турнира, — совсем как в Tekken. Прекрасным добавлением является возможность играть вчетвером, так что на экране вашего телевизора при наличии нехитрой дополнительной техники может состояться настоящее массовое побоище.

В конце этого года мы сможем воочию убедиться, на что способны эти видеоприставочные Тарантино из Virgin.

Командный дух в действии: один держит, а другой добивает



1 Тарантино бы расплакался от умиления! 2 Эх, чуть-чуть не дотянулся!









Silent Hill

Action Приключения

1 игрок

Карта памяти

Разработчик Konami
Издатель Konami

*Ах, осень! Сезон **мрачного и прекрасного увядания** природы, время, когда книги **Эдгара По и Уолтера де ла Мара** приобретают особое очарование.*



В октябре этого года фирма Konami обещает порадовать поклонников всего ужасного и сверхъестественного самой что ни на есть осенней игрой — мистическим триллером под названием Silent Hill. Это трехмерное приключение является логическим продолжением сиквела Resident Evil и замечательной игры Parasite Eve. Силы зла не дремлют. Зомби, демоны и служители темных культов готовятся к новой схватке.

Вечера на ранчо близ Оклахома-Сити

Представьте такую ситуацию: едете вы себе в машине со своей дочерью и болтаете с ней о всякой веселой чепухе. На улице — ранняя осень, под колесами вашей машины — качественное американское шоссе, а автомобильный радиоприемник наигрывает какую-то бодрую и веселую мелодию. Все идет подозрительно гладко, не правда ли? Конечно, это только затишье перед бурей. Совершенно внезапно "форд" теряет управление, вылетает с дороги, пару раз переворачивается и с грохотом врезается в опору электроосвещения. Вы, естественно, теряете сознание, а очнувшись, с ужасом понимаете, что ваша дочь исчезла, не оставив никаких следов. Вне себя от волнения, вы бросаете останки автомобиля и мчитесь в направлении ближайшего города. И что же за картина предстает перед вашими глазами? Помните, у Эдгара По: "...Я смотрел на запустелую усадьбу — на одинокий дом и угрюмые стены, на зияющие глазницы выбитых окон, чахлую осоку и седые стволы дряхлых деревьев"? Так вот, в городе вашему взору открывается именно такая картина.

НИГДЕ НЕ ВИДНО НИ ДУШИ, ВСЕ ВОКРУГ ТИХО.

Нигде не видно ни души, все вокруг тихо, мрачно и зловеще. Недобрые тени проносятся над вами, но вы не можете увидеть тех существ, которые их отбрасывают. Тихая гитарная музыка, сопровождающая героя во всех его странных приключениях, способствует нагнетанию атмосферы готического ужаса. Что ни говори, а стиль в этой игре выдержан весьма хорошо. Сплоченная группа японских дизайнеров фирмы Konami постаралась до предела запугать играющего, изучив опыт наиболее удачных фильмов ужасов. Представьте себе, как чувствует себя человек, попав в город-призрак, когда у него в кармане есть только пистолет с шестью патронами и курительная трубка. А что должен ощутить этот бедолага, когда его со всех сторон начнут обступать привидения, зомби и разнообразнейшие демоны? Вот и я говорю: "Оо-охх..." Переиначим известную поговорку: "На тихом холме черти водятся". Так что все любители киноискусства в стиле "Восставших из Ада" должны быть просто очарованы этой игрой.

Темные силы в трехмерном исполнении

Судя по слухам, которые курсировали в кулуарах авторитетной выставки E3, Silent Hill готовится конкурировать с лучшими произведениями, вышедшими из лабораторий Namco и Square. Разработчики объявили, что в игре была использована новая, суперпрогрессивная методика обработки фракталов, которая произведет своеобразную революцию в графике и выведет полигонные видеоигры на качественно новый уровень их развития. По совести говоря, подобные заявления делаются по десять раз на дню, а гигантских прорывов в трехмерной графике, кроме Parasite Eve и Tekken 3, в последнее время что-то не наблюдается. Однако то количество слухов, которыми обросла эта игра, и та ответственность, которая присуща всем заявлениям Konami, позволяет надеяться, что новый проект этой компании действительно станет значительным событием в мире видеоигр. По крайней мере, демонстрационная версия Silent Hill производит хорошее впечатление своими световыми эффектами и плавностью движений персонажей. Прекрасно смотрятся контрастные сочетания ярких красок, свойственных всем персонажам игры, и темных, приглушенных оттенков, которыми изобилуют улицы города-призрака. Silent Hill — это многообещающая игра, которая, судя по всему, сдержит большую часть своих обещаний.

Шеф, вурдалаки опять устроили пьянку на пункте по переливанию крови!



1 Ох, и дернул меня черт открыть этот ящик! 2 Нет, этот мрачный тип — не граф Дракула. Это — вы.



Hot Shots Golf

Rosco McQueen

World Cup'98

Parasite Eve

Armored Core

Vigilante 8

Cardinal Syn

В Cardinal Syn есть элементы аркады, adventure, легкая примесь action'а — все эти стили, словно своеобразные специи, были смешаны и добавлены в традиционный зрелищный файтинг. Блюдо получилось на славу: когда вам удастся разобраться в управлении персонажем, вы начинаете получать чисто эстетическое удовольствие от боя. Красивая графика сопровождается красивой музыкой, которая весьма удачно создает атмосферу зловещей тайны и средневеково-готической торжественности.







Разработчик Kronos Interactive
Издатель SCEE



Герои Кровавых Земель

Модернист

Страшные сказки и мрачные легенды были популярны во все времена. Древние ирландцы запугивали друг друга историями про злых гномов и безжалостных лесных духов, средневековые немцы доводили окружающих до нервной икоты, рассказывая бесчисленные байки о чертях и ведьмах, а англичане времен лорда Байрона и Уолтера де ла Мара обожали рассказы про призраков и механических монстров.

Двадцатый век с его научно-технической революцией подарил человечеству фильмы ужасов, а на пороге нового тысячелетия люди обрели венец творения — готические видеоигры. Однако и в этой сфере есть уже свои классики, которые поразили воображение игроков мрачнейшими adventure вроде Parasite Eve и заполонили прилавки магазинов бесчисленными мистическими аркадами. И вот, наконец, файтинги, которые всегда были самыми материалистическими из всех видеоигр, тоже начинают мало-помалу приобретать готическую окраску.

ВСЕМ ДАВНО УЖЕ ПРИЕЛИСЬ ПРЯНИЧНЫЕ ГЕРОИ.

Упыри и странники

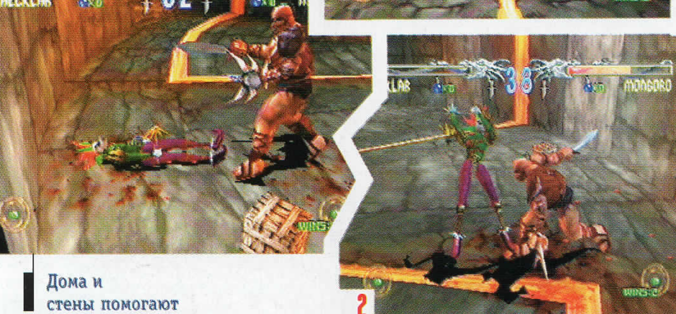
Компания Kronos Interactive, известная игрой Meat Puppet, решила не отставать от прогресса и поразить всех любителей ужасного и мистического новым трехмерным файтингом. Для того, чтобы игрок не испытывал ни малейших иллюзий по поводу стиля этой игры, разработчики заботливо вставили в ее начало зрелищный мультфильм, снятый в лучших традициях "темной фэнтези". Загадочный Странник приносит мир в страну, которую раздирают на части жестокие междоусобные конфликты. Он объединяет разрозненные племена и дарит всем властителям Кровавых Земель куски таинственной священной книги. После чего, как и положено важному, но промежуточному персонажу, Странник все так же загадочно удаляется в неизвестном направлении. В общем, полная мистика. Скажите мне, долго ли сможет продержаться мир в стране с красноречивым названием Кровавые Земли? Не прошло и пятнадцати минут с момента ухода Странника, как местные вожди опять повздорили между собой. Над зелеными холмами многострадальной земли снова поднялось зарево войны, на сей раз племена сошлись в битве за право владения священной книгой. Вот они, парадоксы средневекового общества: люди готовы перерезать друг друга, желая завладеть символом мира и согласия.

Как оказалось, книга Странника имела не только букинистическую ценность. Из темных глубин ада на землю вышла странная женщина, которую звали кардинал Син. Не знаю, каким уж там кардиналом она была, но ее хитрость и коварство были поистине безграничны. Син прекратила войну и затеяла турнир за право обладания книгой. Ну почему же эти сказочные персонажи так доверчиво относятся ко всем колоритным чужеземцам?

Естественно, победитель турнира был собственноручно убит злой кардинальшей, а книга Странника







Дома и стены помогают



1 Маленький Рубикон 2 Приступаем к торжественной части 3 Смертоносная атака 4 Первая кровь



5 Отваги этой девушке явно не занимать 6 Бьют единственного положительного героя... О, злая судьба!

Карта Кровавых земель

попала в руки Тьмы. Теперь только от вас зависит судьба Кровавых Земель. Для того, чтобы освободить раритетный манускрипт, вам предстоит победить восемнадцать опасных противников, владеющих разнообразной техникой рукопашного боя.

Что же, сценарий Cardinal Syn кажется довольно типичным и на первый взгляд мало чем отличается от сценария того же Tekken'а. Но это только на первый взгляд. Разработчики этого средневеково-готического файтинга приложили все усилия к тому, чтобы их игра резко отличалась от большинства подобных продуктов. Здесь вы не найдете благородного Хворанга или футуристического Саб-Зеро. Я не удивлюсь, если Клайв Баркер, поиграв недельку-другую в Cardinal Syn, примется за съемки очередной серии "Восставших из Ада". Среди персонажей игры вам встретятся безумные шуты, злобные гномы, палачи, орки, огры и прочая нечисть. Своеобразие этого файтинга заключается в полном отсутствии в нем положительных героев. Расчет верен: всем давно уже приелись пряничные герои, которые, облачившись в тщательно накрахмаленные рубашки, дают показательные уроки силам Тьмы. Ребята из Kronos подошли к решению проблемы добра и зла поистине кардинально: тот, кто изничтожит врагов самым эффективным методом, автоматически приобретает статус спасителя отечества. Море крови при хорошей графике — это сочетание срабатывает практически безотказно. Но, кроме кучи немотивированного насилия, Cardinal Syn обладает еще и другими бесспорными козырями — прекрасным дизайном и замечательным engine'ом.

Размышления об эстетике ужасного

После первого же знакомства с этой игрой начинаешь понимать, что такое полная трехмерность. Боец из Cardinal Syn проводит равноценные удары во всех возможных направлениях, а контроль над действиями героя стал похож на несколько усложненный вариант управления персонажем из adventure-игры. В Cardinal Syn действительно интересно играть. Сначала эта игра кажется несколько нудноватой, а на исходе пятой минуты рука начинает сама тянуться за диском с любимым Tekken 3. Но подождите еще немного, и вы мало-помалу начнете обретать интерес к происходящему на экране. Многие возразят мне, что среди приставочных файтингов нет ни единой игры, которая могла бы сравниться с бессмертными шедеврами от Namco. Конечно, многомиллионные бюджеты Soul Blade и Tekken позволили их разработчикам сотворить настоящие чудеса, однако в любом случае не стоит недооценивать более скромной Cardinal Syn.

В этой игре есть своя тонкая стратегия, вам надо постоянно держать ухо востро, блокируя смертоносные комбо и проводя яростные контратаки. В Cardinal Syn побеждает тот, кто обладает хорошей реакцией и способностью мгновенно планировать эффективные комбо-серии. Не стоит увлекаться красочными прыжками и откатами: вашему плохому танцору сразу же поможет хороший хирург из Кровавых Земель. Вообще, игра радует своим разнообразием: разнообразны персонажи, разнообразны арены, разнообразны и методы ведения боя. Во время схватки вы можете подобрать полезный бонус или столкнуть противника в зияющую пропасть. Согласитесь, что такое не очень часто встречается в видеоиграх.

НА ПОРОГЕ НОВОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ ЛЮДИ ОБРЕЛИ ВЕНЕЦ ТВОРЕНИЯ — ГОТИЧЕСКИЕ ВИДЕОИГРЫ.



В Cardinal Syn есть элементы аркады, adventure, легкая примесь action'а — все эти стили, словно своеобразные специи, были смешаны и добавлены в традиционный зрелищный файтинг. Блюдо получилось на славу: когда вам удастся разобраться в управлении персонажем, что, кстати говоря, является довольно длительным и муторным процессом, с этого самого момента вы начинаете получать чисто эстетическое удовольствие от боя. Красивая графика сопровождается красивой музыкой, которая весьма удачно создает атмосферу зловещей тайны и средневеково-готической торжественности. В общем, полная гармония. Не хватает только оживших горгулий и пары-тройки древних призраков тамплиеров.

Фэнтези, лишенная всяческого налета кибернетики, несет в себе неотразимое очарование. Страшная сказка, в которой вы управляете главным героем, со временем захватывает вас все больше и больше. Ваш персонаж фехтует, использует колдовство, стреляет из арбалета — подобного разнообразия действия я еще не встречал ни в одной другой игре. Поиграйте в Cardinal Syn, и я уверен, что этот файтинг вскоре займет одно из самых почетных мест в вашей коллекции видеоигр.



Cardinal Syn

Графика
80%

Звук
60%

Сюжет
90%

Интересность
92%







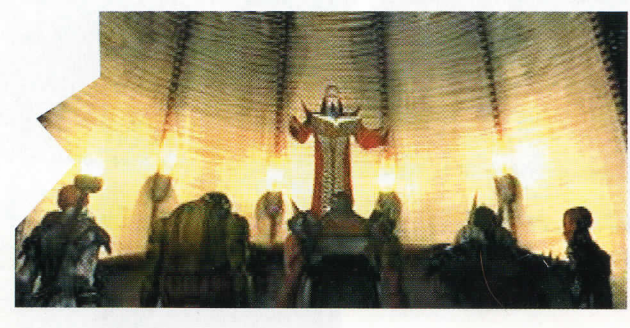
Ведьмы и рыцари

Сопродюсер игры Cardinal Syn рассказывает о готических играх, злобных монстрах и нелегкой жизни американских программистов

Мир видеоигр в чем-то похож на мир кино. В играх, как и в фильмах, есть нечто волшебное, они поражают наше воображение обилием фантастических приключений и зрелищных спецэффектов. Персонажи кинофильмов часто становятся героями игр, а образы игрушек нередко перекочевывают на широкие экраны кинотеатров. Всякий любитель киноискусства может рассказать вам пару-тройку историй, произошедших на съемочной площадке того или иного фильма, а разнообразные журналы постоянно публикуют интервью со знаменитыми актерами и видными режиссерами. Но что же происходит в игровом зазеркалье? Что думают сами производители видеоигр по поводу своих творений? На наши вопросы о новой игре Cardinal Syn любезно согласился ответить **Чад Окада**, являющийся сопродюсером этого проекта от фирмы Sony.

VideoИгры: Добрый день, Чад. Как мы знаем из пресс-релизов фирмы Sony Entertainment, ваша новая игра наполнена различными техническими новшествами, причем основной упор был сделан именно на прогрессивные графические технологии. Какие новые разработки были использованы при создании Cardinal Syn?

Чад Окада: По сути дела, Cardinal Syn является первым файтингом, который можно без натяжки назвать полностью трехмерным. Наша технология дает игроку возможность сражения в режиме чистой 3D-графики, тогда как абсолютное большинство подобных игр использует режим 2½D. Такое графическое решение оказало существенное влияние на стратегию ведения боя. Мы решили использовать так называемое "активное окружение", которое позволило сделать эту игру гораздо более динамичной. Арены кровопролитных сражений больше не являются пустыми декорациями. Они стали отличаться друг от друга не только дизайном, но и наличием разного рода бонусов и ловушек. Уровни в Cardinal Syn наполнены всяческими сюрпризами, вроде ям, залитых пылающей нефтью, маленьких минных полей и хорошо замаскированных копий, которые могут серьезно ранить неосторожного игрока. Причем при известном навыке вы можете не только избежать всех этих ловушек, но и загнать вашего врага в какой-нибудь бассейн с ядом. Так что я советую вам обращать особое внимание на то, что находится под ногами у вашего персонажа. Там вполне может оказаться что-нибудь совсем малоприятное!



VИ.: Да, грань между обычными драками и изощренными adventure становится все тоньше и тоньше. Кстати, дизайн Cardinal Syn очень напоминает стилистику мрачных и гротескных бродилок, вроде Deathtrap Dungeon. Скажите, что послужило причиной для выбора именно такой концепции игры?

Ч.: Ребята из Kronos разрабатывали дизайн персонажей с тем расчетом, чтобы герои нашей игры радикально отличались от героев любого другого файтинга. И, по-моему, они полностью достигли поставленной цели. Изначально персонажи Cardinal Syn являлись своего рода антигероями, однако по мере развития нашего проекта мы придавали им характерные черты сказочных существ из средневекового героического эпоса и современной литературы в стиле фэнтези. Кроме того, мы являемся большими любителями комиксов Image, которые также вдохновляли нас при разработке этой игры.

VИ.: Кстати, первоначальное название игры было не Cardinal Syn, а War Clans. Почему вы решили изменить его? Это что, тоже элемент стиля?

Ч.: Нет, все гораздо проще. Просто другая компания зарегистрировала название War Clans в качестве своей торговой марки. А Син является нашим основным персонажем, так что мы решили особо не мудрить и назвать игру ее именем.

VИ.: Во время съемок кинофильмов очень часто возникают смешные и необычные ситуации. Скажите, Чад, а в процессе производства видеоигры может случиться что-либо подобное?

Ч.: О, разработка игры — дело очень серьезное. Это тяжелая работа, которая абсолютно не располагает к шуткам. Хотя я все-таки припоминаю один забавный эпизод. Во время окончательного согласования сценария игры, у нас в Sony появилась мысль ввести в эту толпу злодеев одного полностью правильного парня. На эту роль больше всего подходил Вэнгард: помните такого рыцаря, с ног до головы закованного в броню? Так вот, мы решили, что финальный мультфильм в случае победы Вэн-





гарда должен напоминать сказание о короле Артуре. Ребята из Kronos скрепя сердце согласились с этой идеей, хотя, по правде говоря, им ужасно не хотелось нарушать общий стиль игры. Поэтому во время разработки этого фрагмента они дали ему условное название "Pansy Foo Foo ending" (в переводе с английского это означает что-то типа "дурацкое завершение для полных салаг" — прим. "Видеоигр"). Они так и напечатали в кодах, собираясь убрать этот лейбл при передаче нам готового фрагмента, но забыли это сделать. А в ответ мы послали на Kronos официальное письмо с извещением, что по своим техническим характеристикам фрагмент с названием "Pansy Foo Foo ending" нас полностью устраивает.

ВИ.: Все персонажи Cardinal Syn отличаются исключительной колоритностью. Столь живописные злодеи редко встречаются даже в adventure-играх, не говоря уже о файтингах. Расскажите нам, пожалуйста, что-нибудь о главных героях вашей игры.

Ч.: Ну, мне сложно делить персонажей на главных и второстепенных. Конечно, некоторые герои, вроде Биморфии, были несколько отодвинуты на второй план. Но это ничуть не умаляет ее достоинств: игрок встретит эту решительную женщину под конец игры, когда большинство персонажей будет уже пройдено. Как говорится, сладкое — на десерт. А вообще Kronos обещал нам действительно зловещих героев, и эти парни в полной мере сдержали свое слово. На ранних стадиях разработки игры каждый персонаж имел весьма длинную историю. Но сценарий не может вместить все наши бесконечные идеи, поэтому нам пришлось от многого отказаться. Взять хотя бы Странника: игра не вместила и малой доли того, что мы о нем напридумывали.

ВИ.: Музыка является исключительно важным элементом любой видеоигры. Саундтрек к Cardinal Syn кажется достаточно нетипичным для современного файтинга. Сейчас большинство разработчиков видеоигр используют в качестве музыкального сопровождения музыку в стиле техно или индастриал. Почему вы остановили свой выбор именно на оркестровой музыке?

Ч.: Мы с самого начала планировали сопроводить Cardinal Syn этакой эпической, величественной и несколько патетической музыкой. Это соответствовало общему стилю игры. Мне бы хотелось обратить ваше внимание на особую кинематографичность нашей музыки. Согласитесь, что она вполне могла бы служить саундтреком к любому мистическому триллеру. Все дело в том, что в нашей команде работают несколько специалистов по музыке к кинофильмам.

ВИ.: Разработка игры — это длительное дело. Скажите, а сколько времени было затрачено на создание Cardinal Syn? И, если это не секрет, каковы ваши дальнейшие планы по поводу этой игры? Можно ли в ближайшее время ожидать появления Cardinal Syn2?

Ч.: На создание Cardinal Syn у нас ушло около года. За это время мы сделали несколько прототипов, первый из которых представлял собой простенькую двухмерную драку. Конечно, за время работы у нас накопилась целая куча дополнительного материала, который вполне можно использовать для дальнейшего развития наших идей. Пока что мы еще не приступили к разработке второй части игры, однако мы всегда сможем взяться за это дело и порадовать игроков новыми трюками.

ВИ.: Скажите, Чад, а что вы думаете по поводу будущего видеоигр? Видите ли вы какие-нибудь определенные тенденции их развития?

Ч.: Будущее видеоигр? Моим ответом на этот вопрос является Cardinal Syn. А что касается общих тенденций, то мне сейчас сложно сказать что-либо определенное по этому поводу. Будущее — за хорошими играми. Чем качественней сделана видеоигра, тем больше вероятность того, что она станет новой законодательницей моды.

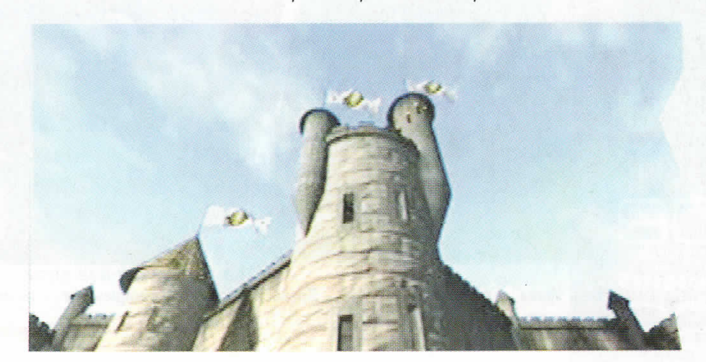
ВИ.: А что вы думаете по поводу насилия в видеоиграх? Согласитесь, что Cardinal Syn просто переполнен кровавыми сценами, а персонажи бесконечно далеки от пацифизма.

Ч.: Конечно же, я — противник насилия. Но надо отделять насилие в реальной жизни от насилия на телеэкране. Люди — умные существа, они способны отличить выдумку от действительности.

ВИ.: Чад, большое спасибо вам за интервью. Что бы вы хотели сказать читателям "Видеоигр" на прощание?

Ч.: Я хотел бы посоветовать всем любителям файтингов как следует разобраться в Cardinal Syn. Эта игрушка стоит того. Попробуйте разные тактики ведения поединков, поищите дополнительные опции. Мы действительно старались разработать отличную видеоигру. Надеюсь, что она таковой и получилась.

Интервью провел Модернист







Hot Shots Golf

Гольф для всех

Артем В. Безродный



Несколько лет назад под Москвой в Нахабине было построено гольф-поле для развлечения иностранных гостей и остальных желающих приобщиться за большие деньги к этому достаточно популярному в мире виду спорта. Но что мы знаем о гольфе кроме сего отрадного факта? Может быть, то, что в американских кинофильмах клюшки для этой игры занимают по популярности использования в качестве оружия нападения и самообороны второе место после бейсбольных бит?

Мои конфиденциальные источники сообщают, что экипировка для этой игры солидных дядечек в шотландских клетчатых кепи стоит очень и очень недешево, к тому же в гольф достаточно сложно играть,

...ОЧЕНЬ ЖАЛКО СМОТРЕТЬ НА ПЛАЧУЩУЮ ДЕВУШКУ...

а на изучение всех его премудростей требуется уйма времени. Однако из тех же источников стало известно, что владельцы PSX — счастливейшие люди на свете: им не нужно платить бешеные деньги личному тренеру или тратить последние сбережения на покупку сумки для переноса клюшек. Достаточно просто дойти до ближайшего места распространения игровых компакт-дисков и, приобретя за умеренную цену игрушку Hot Shots Golf, в спокойной обстановке, не выходя из дома, развлечься прекрасными виртуальными состязаниями по гольфу.

Стоит только захотеть

HSG обладает по крайней мере четырьмя неоспоримыми достоинствами: уже упомянутая материальная выгода, прекрасная реализация самого процесса игры, великолепная графика и доступность для игрока любого уровня.

Если вы всегда думали, что гольф — это длинный носок, который вам надевала мама, отправляя в детский сад, то следует ознакомиться с тремя крайне полезными уроками, популярно объясняющими всю суть ваших заблуждений. Элегантная японская девушка научит вас бить по мячу, бороться с ветром, мешающим точным ударам, и точно закатывать шарик в лунку в завершающей фазе игры.

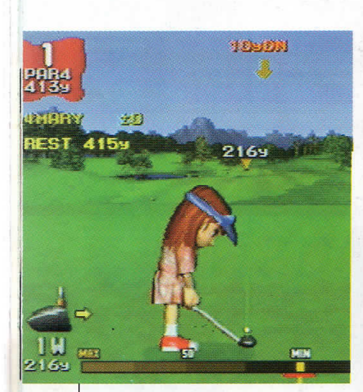
Эти уроки помогут освоить управление виртуальной игрой даже тем, кто считает себя профессионалом гольфа.

В Hot Shots Golf при ударе используется множество приемов, сильно влияющих на полет шарика. Прицеливание производится простым и естественным способом, регулировка дальности удара также очень удобна — отметка дальности передвигается при переключении между различными клюшками. Используя все возможности управления, можно придавать мячу быстрое вращение как для сопротивления ветру, так и для дальнего полета; шарик можно также подкручивать вверх и в сторону.

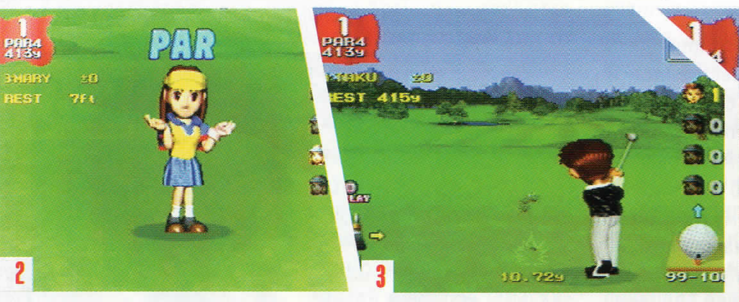
Для нанесения дальних ударов существует режим Power Shot. Если же вы захотите аккуратно забросить его на грин, воспользуйтесь режимом Approach, в котором мяч никогда не летит дальше, чем на 60 ярдов. Для вдумчивых игроков







Первый удар — решающий







1 Пустая трава — серьезная помеха 2 Превосходно: лунка пройдена без лишних ударов
3 Ну разве так играют?



4 Такое большое поле и такая маленькая лунка в конце
5 Очередная попытка преодолеть водную преграду
6 Площадка с высоты птичьего полета

Прекрасный удар!

существует возможность посмотреть на полностью трехмерное игровое поле под разными углами, приближая и удаляя камеру. Им же пригодятся и такие опции, как возможность детально осмотреть рельеф поляны перед завершающим ударом или уточнить направление ветра, подбросив в воздух щепотку травы.

Но любого гольфиста в первую очередь интересует состояние поля для игры. Всего в игрушке шесть крайне интересных с точки зрения соревнования полей плюс 18 лунок для мини-гольфа — подарок любителям строгих расчетов.

Воздух, земля и вода

Разработчики прекрасно потрудились. Разнообразный трехмерный ландшафт: деревья различной породы, песчаные бункеры, густая трава и ровные лужайки — все это станет вашим помощником или противником во время прохождения лунки, так как вся поверхность поляны активно участвует в игре. От того, на какую почву попал шарик, зависит максимальная сила следующего удара (причем после этого удара из-под клюшки, как и в жизни, вылетают куски дерна, песок, мелкие камешки), рельеф же сильно влияет на направление и силу отскока уже заканчивающего свое движение мячика.

Вода в игре также подчиняется законам физики: при удачном попадании шара на водную гладь он имеет шанс, пару раз отразившись от поверхности, допрыгать-таки до берега. На проведение состязаний влияет и погода: серый дождик, пасмурное небо, порывистый ветер — это еще не все метеотрудности, ждущие гольфистов.

Формулы соревнований

Формулы проведения соревнований крайне разнообразны. Это и Stoke Play, где побеждает игрок, нанесший меньше всех ударов, и Match Play, где выигрыш определяется числом лунок, пройденных быстрее соперника, и мини-гольф, где требуется ювелирная точность, чтобы закатить шарик в лунку, а также традиционные Турнир, Практика и режим противоборства один на один, с компьютерным или живым оппонентом.

В зависимости от того, как вы будете играть, персонажу, управляемому вами, будут начисляться очки за опыт. (Вот где проявилась истинная сущность разработчика — компании Camelot, известной своими ролевыми играми.) Количество очков зависит от качества игры: хорошие дальние удары и точные попадания в лунку издалека принесут вам дополнительные дивиденды. Вся статистика тщательно сохраняется, и вы сможете просмотреть ваши лучшие результаты, посмаковать самые красивые удары, освежить в памяти число завоеванных трофеев.

ЭЛЕГАНТНАЯ ЯПОНСКАЯ ДЕВУШКА НАУЧИТ ВАС БИТЬ ПО МЯЧУ.

Игроки и болельщики

Один из главных аспектов любой игрушки — звук. В Hot Shots Golf набор мелодий очень разнообразен и меняется в зависимости от происходящего на поляне. Правда, стоит отметить, что композиции в игре несколько простоваты, впрочем, может быть, такая музыка не в моем вкусе. А еще мне, старому футбольному фанату, очень не хватало толп болельщиков, скопившихся около лунки и отчаянно переживающих за мои действия. Вместо этого играющему сопереживают, правда, довольно сдержанно, невидимые девушка или юноша (по выбору) — кэдди — носящие за ним тяжелую сумку с клюшками.



Единственный способ завоевать аплодисменты и не расстраивать персонажа, за которого вы играете (очень жалко смотреть на плачущую девушку, после того как она проходит лунку за три дополнительных удара благодаря неумелости играющего), — завершить игру на несколько ударов раньше оппонентов. Ваши противники не идеальны, и пройти лунку в "пар" некоторым едва ли не сложнее, чем играющему.

Кстати, о персонажах игры. Вам на выбор предоставляются десять виртуальных гольфистов. Все они обладают уникальными игровыми характеристиками, и у создателей хватило фантазии сделать их совершенно непохожими друг на друга. По виду они несколько мультипликационны, но это компенсируется их полной трехмерностью и отточенностью движений.

Как и в любой игрушке на PSX, в Hot Shots Golf уйма разнообразных скрытых опций, игроков и еще всякой всячины, доступ к которой специально осложнен.

Без зазрения совести можно сказать, что HSG прекрасная игрушка, обладающая всем необходимым, чтобы понравиться широким массам игровой общественности. Даже если вы раньше думали, что в гольф играют шариком от большого тенниса, эта игра все равно для вас.









Очень крутой Уокер

В.Апачин



Разработчик
Interplay
Издатель
Interplay

Игра, о которой пойдет речь, вызывает смешанные чувства. Ее можно и придется хвалить — есть за что. У Crime Killer масса достоинств, о которых я готов рассказывать взахлеб, но увидел я все эти достоинства только после пяти часов прохождения по кругу первой миссии — и за это время игра была неоднократно, жестоко и в грубой форме обругана. Всего один недостаток лишил Crime Killer "Нашего выбора" — всего один, но какой!

Кто не ищет легких путей?

Вот с недостатка и начнем, чтобы как-то смягчить последующие дифирамбы: игра очень сложная. Аркадный симулятор полицейского автомобиля потребует от вас нескольких часов просто на то, чтобы научиться ориентироваться на виртуальных улицах, освоить управление машиной (качественное управление, а не "от столба до столба") и перестать быть пассивной мишенью. Помнится, была некогда модной тема излишнего реализма в серьезных симуляторах: неизвестно, дескать, что проще — освоить игру или реально научиться водить машину. Кто мог подумать, что это докатится до аркад!

ИГРА СТАНОВИТСЯ ИНТЕРЕСНОЙ, ЕСЛИ ВЫ ПРОВЕЛИ ПАРУ ЧАСОВ ЗА JOYPAD'OM.

Игра действительно сложная. Покажите мне того, кто пройдет Crime Killer с первой попытки, и... В общем, преклонюсь, съем шляпу и весь соответствующий набор. Вы не можете позволить себе делать ошибки — только качественные вписывания в поворот, только быстрое уничтожение противника (то есть высокая точность стрельбы), только четкое преследование цели. Жуткие ощущения. Поверьте: одно дело — оценивать сложность игры для рецензии в журнале, и совсем другое — самому застревать на каждом уровне.

Игра становится интересной, если вы провели пару часов за joypad'ом и научились управляться с этими машинами и самолетами. Но кто знает, досидите ли вы до этого сладостного момента? Если бы не редакционное задание и не уязвленное самолюбие — я бы плюнул на Crime Killer через двадцать минут. Однозначно. Кошмар, а не игра.

Шашки наголо!

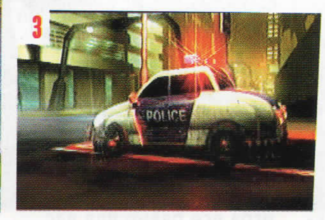
А вот теперь — о приятном. Когда вы, наконец, овладеете "железным другом", глаза перестанут метаться от карты к дороге, а руки почувствуют себя там, на виртуальном руле, перед вами начнут открываться достоинства, и первое из них — сюжет.

Прежде всего, присутствует крепкая завязка, на удивление внятно изложенная в ролике: отца нашего героя убивают во время патрулирования; ребенок подрос и продолжил дело невинно убиенного, однако к тому времени само это дело несколько видоизменилось. В будущем полиция стала решать проблемы радикально: виновные в преступлении (пусть даже таком незначительном, как парковка в неположенном месте) уничтожаются. Немедленно — и никаких апелляций. Собственно, в уничтожении преступников новейшими средствами и заключается работа полицейского. Средство передвижения — Police Car, мотоцикл или нечто бэтменоподобное, — обладает пристойной броней и двумя пушками (очевидно, primary и secondary). Собственно, больше ничего для счастья и не надо: ногу на педаль, палец на гашетку и "вдоль по Питерской". Получив сигнал о нарушении правопорядка в патрулируемом районе, мудрить не приходится, задача проста — "найти и уничтожить". Таким образом, наш с вами герой совмещает приятное с полезным, зарабатывая деньги и получая при этом удовольствие. К тому же у него есть прекрасная возможность мстить за родного отца. Можно только порадоваться за человека: неплохо устроился.

Предыстория — это полдела. Игру красит не только байка о сыновней мести. Игру красит атмосфера. Симулятор полицейского патруля — это здорово. Никогда бы не подумал, что в подобных играх может



Оторвемся от земли, плевать на последствия!



1 Крутой разворот — и в погоню! Цель близка 2 Этим мирным машинкам сейчас не поздоровится 3 Такими были полицейские машины на заре технократической эры

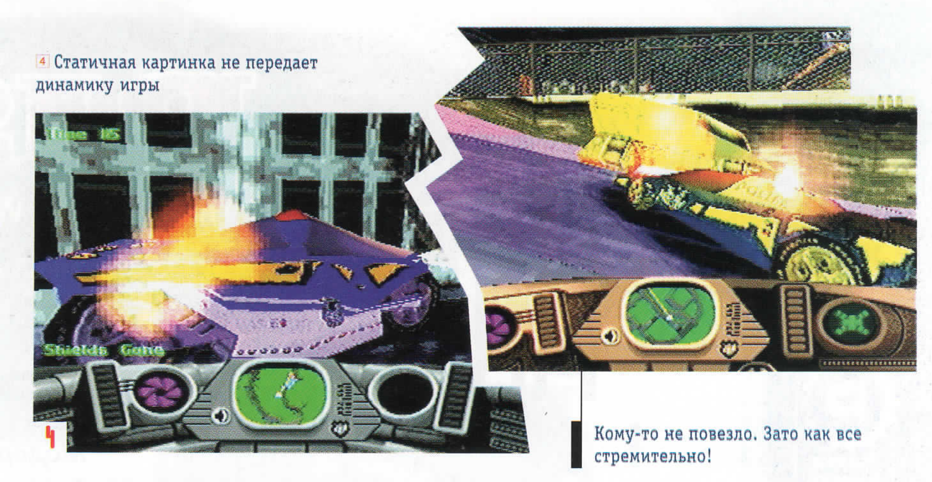
иметь огромное значение обычная мигалка. Например, ты стоишь за углом в засаде. На радаре твоей машины — быстро приближающаяся цель. Как только гад-нарушитель показался из-за угла, ты жмешь на газ, устремляясь за ним... и вот тут самое главное — не забыть включить мигалку. А иначе вы изрядно испортите удовольствие от погони, поломаете кайф, одним словом. А так — воет сирена, машину заносит на крутом повороте, а из преследуемого автомобиля так и слышится встревоженный голос: "Джо, копы!"

Вы никогда не представляли себя патрульным полицейским (милиционером)? Вам не виделись картины героических погонь за матерыми, опасными преступниками? Врубить эту самую мигалку перед последним выстрелом, читать сообщения от напарников, выбирать удобное место для засады или просто "охранять улицы города" с пушкой наготове — это не интересно? Что ж, значит, чужда вам идея глубоко законного отстрела нелояльного населения. Значит, не бьется ваше сердце учащенно при словах песни "наша служба и опасна, и трудна"... Тогда поверьте на слово: атмосфера в Crime Killer придумана и продумана отлично. И все вышеперечисленные удовольствия вы в игре получите.

"О дохлом gameplay'е..."

Надеюсь, что с gameplay'ем все понятно. Перед вами — дорога, на панели — радар. На радаре — положение вашей цели. Внимательно читаете задание (кого-то надо уничтожить, кого-то — обездвижить, кто-то представляет особую опасность, о чем вам заблаговременно сообщат; да и кроме полезной информации есть еще такая штука, как развитие сюжета) — и в добрый путь.

Выбор вашего транспортного средства зависит от миссии, всего — три варианта: автомобиль, мотоцикл, "летало". "К чести разработчиков", надо сказать, что у каждого "железного коня" есть своя специфика, и мотоцикл ведет себя на дороге совсем не как машина, более того — и первый, и второй ведут себя так же, как их реальные прототипы (сравнивать динамику игрового "летала" с настоящим будем лет через двадцать — может, тогда эти птеродактили станут рядовым явлением на наших улицах). В общем, физика в игре хороша, а управление вполне адекватно задачам: и удобно, и привыкаешь быстро. Все бы здорово с геймплеем, дело портит только одно — несбалансированность. Сложность, иными словами. Причем такая сложность, которая мало зависит от мастерства: от вражеского огня, скажем, далеко не всегда можно уклониться — по тебе даже не пускают ракеты, а палят из пулемета, и одной PlayStation известно, каков будет процент попадания. Более того — никакой информации о степени повреждения по ходу игры не предоставляется, и судить о "пожеванности" можно только по внешнему виду машины: сначала сминается крыша (у байка — не особо заметно), потом вы загораетесь, потом — печальный финал. Каждая стадия — всегда приятный сюрприз, а после огня на бампере боржом пить уже поздно: машину заносит. Починиться можно только на некоторых уровнях. Да здравствует реализм: победа над противником при подбитой машине приравнивается к счастливой случайности. Чтоб этому реализму пусто было!



4 Статичная картинка не передает динамику игры

Кому-то не повезло. Зато как все стремительно!

На "пять"!

Из-за общей озлобленности я не сразу разглядел великолепную графику. Полигоны практически без глюков; отличные, разнообразные интерьеры; пристойная палитра; очень качественно проработанные движения (особенно разворот на 180° — отдельное, очень зрелищное действие); достойные модели. Графика заслуживает исключительно похвалы, и даже PSX-овское слабое место — взрывы — радует глаз, да и осколки весьма живописны. В общем, 95% вместо 100 — условность, мелкие придирки. Графика — одна из лучших в жанре.

У КАЖДОГО "ЖЕЛЕЗНОГО КОНЯ" ЕСТЬ СВОЯ СПЕЦИФИКА.



Со звуком дело обстоит похуже. Мелодии, хоть и качественные, ничем особо не впечатляют, а речи нет вообще — и это при том, что очень хочется озвучания сообщений по рации: к игровой атмосфере тогда вообще было бы не придраться. Сам звук, впрочем, на высоте: опять-таки взрывы, пальба, мигалка... О, мигалка! Маленький персональный "выбор".

Итог

Если коротко, то Crime Killer обладает массой достоинств, которые могли бы сделать его безупречной игрой, но комбинация их такова, что безупречной игры не получилось. Более того — эту игрушку я порекомендовал бы только фанатам жанра или очень серьезным геймерам. Но зато рекомендации были бы от всей души. Напоминаю: все достоинства становятся видны только после продолжительного освоения искусства вождения в Crime Killer. Искусство игры в Crime Killer — это некая самостоятельная область человеческой деятельности.

Хорошо, что, во-первых, играть в CK можно долго — этот плюс разработчики обеспечили. А во-вторых... Crime Killer напоминает, что существуют настоящие серьезные компьютерные игры, и в них надо учиться играть. У-чи-ться! Игра — не баловство, игра — искусство (конечно, если это серьезная, настоящая игра). Такие игры были раньше. Crime Killer — один из немногих в наши дни — напоминает, что они не умерли. Хорошо это или плохо — отдельный вопрос.



Crime Killer

Графика	95%
Звук	85%
Сюжет	95%
Интересность	89%





Новые игры о старом

Модернист

"Сегодня наш день", — сказал Наполеон, рассматривая поле битвы через подзорную трубу. На левом фланге, где-то в районе Верхней Силезии, кавалерия Мюрата в количестве 15 единиц топтала паникующих австрийских гренадеров, а несколькими квадратами правее маршал Бернадотт брал штурмом Магдебург. Почти вся Европа теперь принадлежит Бонапарту, который успел основательно продвинуться и на восток. Ничего, не падайте духом, двадцать единиц вашего финского гарнизона смогут надолго остановить войска воинственного императора, а за это время вы вполне успеете перекинуть несколько ударных отрядов из Турции на Балканы. Опасный, конечно, маневр, но ведь игра так и называется — Risk.

ПРОСТОТА ИГРЫ ЗАМЕЧАТЕЛЬНО СОЧЕТАЕТСЯ С ПРОСТОТОЙ ИНТЕРФЕЙСА.

Вторая жизнь настольной игры

Настольные игры были популярны во все времена. Квадратный кусок картона, расчерченный на множество клеточек, мог стать ареной конкурентной борьбы финансовых магнатов или пиратским островом, наполненным сокровищами и кровожадными корсарами. Пара кубиков играла роль неумолимого рока, который определял судьбу фишек-персонажей, медленно продвигающихся по тернистому и полному приключений пути. Это простое развлечение со временем превратилось в своеобразный культ со своей мифологией и легендарными героями. Кстати, знаменитая серия компьютерных игр Advanced Dungeons and Dragons начиналась с обычных ролевых настольных игр. А глава небезызвестной фирмы Eidos Йан Ливингстон организовывал свое детище вовсе не для создания шедевров типа Tomb Raider или Deathtrap Dungeon, а опять же исключительно ради производства этих старомодных, но страшно увлекательных игрушек. Но прогресс с его модернистскими веяниями продвинул настольные игры на качественно новый уровень, добавив в них интерактивность. Конечно, отсутствие кубиков, картонного поля и металлических фишек несколько уменьшило очарование этих игр, из них исчезла та неповторимая атмосфера, которая обычно бывает в компании друзей, играющих в настоящий, невиртуальный "Риск". Однако кибернетизированный вариант настольной игры приобрел большую концептуальность и красочность, а те картины, которые раньше существовали лишь в воображении играющих, были перенесены на экраны широкоформатных телевизоров.

Risk от Hasbro Interactive представляет собой достаточно многоплановую стратегию с большим количеством различных возможностей и опций, которые позволяют подстроить стиль игры под вкус каждого конкретного пользователя. В зависимости от того, насколько далеко простираются ваши воинственные планы, вы можете устроить глобальную войну или проявить свои полководческие таланты в каком-нибудь отдельно взятом

Скоро этот райский уголок превратится в ад



1 Театр военных действий 2 Стратегическая карта мира 3 Фронтальная, фланговая, атака в обход — у всего есть свои плюсы 4 Противник повержен

5 Направления главных ударов 6 Вперед, ребята!

Передовая военная мысль в действии

регионе. Мировая война — вещь хлопотная и неблагодарная. С расширением сферы вашего влияния вы начинаете путаться в многочисленных землях, армии дробятся, тактические планы зачастую противоречат общей стратегии, а кампания теряет четкость и логичность. Лучше попробуйте ограничить театр военных действий пределами старой доброй Европы. Итак, поле выбрано, задачи обрисованы — за работу, товарищи!

Мыши и Наполеоны

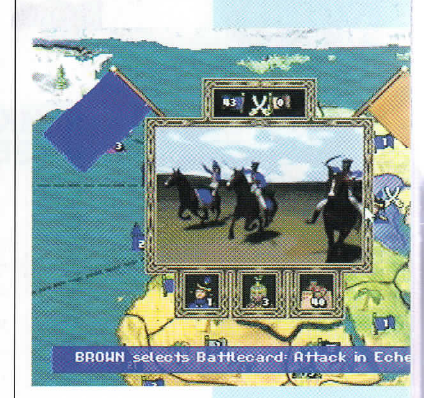
Перед вами расстилается политическая карта Европы, свежие войска размещены в стратегически важных пунктах, кое-где построены форты, а первая атака противника с честью отбита. Наступило время обдумать все происходящее и попытаться дать ответ на извечный вопрос человека, купившего очередной компакт с видеоигрой: "Продолжать ли мне играть дальше или подарить эту штуковину троюродному брату на день рождения?" Если говорить конкретно о Risk'е, то ответ здесь может быть только один: оставьте эту игру в своей коллекции. Играть в нее просто и увлекательно, а отсутствие высокотехнологичных наворотов только способствует созданию совершенно особой, по-хорошему старомодной атмосферы.

Очередная стратегия от Hasbro Interactive выглядит именно так, как и должна выглядеть настоящая настольная игра. Графика граничит с аскетизмом: никаких излишеств в виде батальных сцен или живописных текстур в Risk не предусмотрено. Максимум практичности при минимуме декоративности. Позиция, конечно, спорная, однако Risk — игра стратегическая, требующая ясного и наглядного интерфейса вкупе с удобством в управлении. Вам не придется путаться в десятках сложных меню, ювелирно устанавливать взвод артиллеристов на крохотный холмик или метаться от отряда к отряду в ходе масштабной битвы. Правила игры просты до изумления: на вашем флажке написано число ваших подразделений, на знаменах противника указана численность его армии, вы по очереди бросаете игральные кости, и войско проигравшего уменьшается на один отряд.

На первый взгляд, игра кажется до предела бесхитростной и даже какой-то бездумно-механической. Кидай-де себе кубики, а слепая Фортуна все решит за тебя. На самом деле все гораздо глубже и сложнее. Игрок должен заботиться о поддержании боеспособности авангардных частей, размещая в ключевых районах большие группы войск, оборонять тыл и концентрировать армию для направленного удара. В противном случае линия фронта может расползтись, войска — рассредоточиться, и все ваши усилия пойдут прахом. Естественно, в игре присутствует изрядная доля случайности, но исход баталии в конечном счете зависит от ваших стратегических способностей.

МИРОВАЯ ВОЙНА — ВЕЩЬ ХЛОПОТНАЯ И НЕБЛАГОДАРНАЯ.

Простота игры замечательно сочетается с простотой интерфейса. Даже если у вас и нет полезнейшего манипулятора под коротким и энергичным названием "мышь", вам не придется напряженно отмерять каждое нажатие на кнопки геймпада, дабы не перескочить через нужный участок поля. Risk является одной из немногих стратегических игр, в которых хорошо продуман алгоритм выбора команды, что превращает процесс подготовки к бою в сущее удовольствие.



К сожалению, эта очень неплохая игра имеет и свои заметные минусы. К числу последних я бы отнес из рук вон плохое звуковое сопровождение. Скромность графики могла бы быть успешно компенсирована эффектным громом орудий, звоном сабель и топотом копыт, можно было хотя бы сопроводить эту масштабную войну каким-нибудь подходящим саундтреком. Но ничего, кроме какой-то невнятной музыки и нехитрых звуковых эффектов, в игре нет. А жаль. И, наконец, о Наполеонах. Вкладка к игре содержит краткие аннотации на английском, французском и испанском языках. Заголовки на первых двух языках похожи друг на друга и довольно примитивны, что-то типа: "К бою готовьсь! Вперед! Ура!" Экспрессивные же испанцы написали очень длинную и энергичную фразу, которая заканчивается словом "Наполеон" с восклицательным знаком. Не забыли все-таки старину Бонапарта и его Испанскую кампанию. Вот она, судьба могущественных властителей: захватишь какую-нибудь страну, так ведь ее жители и через двести лет будут отпускать в твой адрес колкости даже с обложек видеоигр. А вы с помощью игры Risk сможете за короткое время захватить хоть целый мир, и имя ваше все так же останется светлым и незапятнанным. Нет, что ни говори, а прогресс — это великая штука...









Радости космического мусорщика

Андрей Карасев

Перекур. Можно отдохнуть, пока компьютер проверяет работоспособность того, что осталось от байка. Черный бархат неба успокаивает нервы — родившиеся на орбитальных станциях поймут, о чем я. Еще пару недель, и кристаллов хватит на новую тачку, даже останется на черный день или можно будет слетать на один из этих модных курортов на Альфе. Но сначала заскочу в тот шикарный бар на лунной станции. Там такие девочки работают! Главное, не проболтаться им о своей работе. Они называют нас мусорщиками. Мне все равно, но люди сторонятся побывавших на этой треклятой планете. Ладно, вроде двигатель в порядке, боекомплект на месте, можно отправляться.

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ОТПРАВЛЯЮТСЯ НА ЗЕМЛЮ ЗА ЛЕГКИМИ ДЕНЬГАМИ.

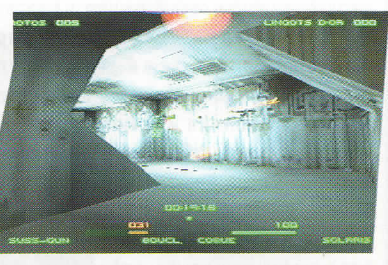
Сюжет

Действие игры разворачивается на Земле. Человечество, естественно, развивается. Ученые изучают строение атомов, разделяя их на все более мелкие кусочки. В 2113 году один из экспериментов выходит из-под контроля. Взрыв громадной силы сметает с поверхности Земли практически все. Разрушены даже орбитальные станции и боевые спутники, под защитой которых Земля чувствовала себя в полной безопасности.

Взрыв превратил громадные города в светящиеся радиоактивные руины, не оставив камня на камне. Галактическое правительство эвакуировало все самое ценное. Но под развалинами, в заброшенных шахтах и военных базах осталось немало интересного. Искатели приключений отправляются на Землю за легкими деньгами. Но они только кажутся легкими. Авантюристы, собравшиеся со всех концов Галактики, не знают, что такое честная конкуренция. Стреляй первым, иначе погибнешь. Кроме того, Галактическое правительство установило автоматические защитные системы, готовые испепелить любого, вторгшегося на охраняемую территорию. В ключевых местах размещены ракетные установки, коридоры патрулируются танками и верткими летающими роботами. Каждый из них в отдельности не представляет серьезной угрозы, но их слишком много. Прорваться через охранные периметры смогут только лучшие пилоты.



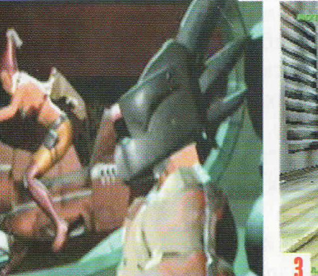








Цель будет уничтожена







1 Гонки в канализации 2 Далеко не уедешь! 3 Когда-то это было метро 4 Здесь спокойно. А что за углом?



5 Налево полетишь — коня потеряешь, направо...
6 Массированная атака

Танки кругом, сматываемся!

Графика

В принципе, Forsaken является клоном Descent, но клоном в лучшем смысле этого слова. Разработчики Forsaken взяли идею Descent и добавили яркую, быструю графику и большее разнообразие врагов и оружия.

Графика просто отменная. Версия для PlayStation смотрится несколько хуже, чем для PC, но то, что вы увидите, все равно ошеломит вас. Цветное динамическое освещение используется повсеместно. Светиться может все — враги, ракеты, амуниция, коридоры озаряются выстрелами лазеров и разрывами ракет. Разработчики не придумывали ничего нового, просто они взяли самые красивые эффекты, используемые в современных играх, и применили их буквально на каждом метре игры, причем применили грамотно. Графика сияет всеми цветами радуги. Модели танков, роботов и пушек сделаны явно со вкусом, как для себя. Почаще бы так. Я уже не говорю о том, что все вокруг трехмерно. Иначе и быть не могло, при разработке игры была поставлена задача взять самую высокую планку. Она взята.

Гады и места их проживания

Уровни в меру сложные. Задания на уровнях традиционны, чаще всего надо найти выход, иногда за определенное время. Но переживать не стоит, времени хватает с запасом. На уровнях дизайнеры постарались — применены нестандартные, интересные решения. Некоторые участки тоннелей радиоактивны — пролетая через них, вы теряете здоровье, на других уровнях для того, чтобы открыть дверь, необходимо пролететь строго по заданному маршруту. Да всего и не перечислишь. Можно сказать однозначно — дизайн уровней ничуть не хуже, чем в Descent, а это уже кое-что значит.

Пробивать себе путь вам придется через стройные ряды роботов-охранников. Летающие роботы в большинстве своем двигаются неплохо, правда, создается ощущение, что они не уворачиваются от выстрелов, а просто перемещаются по заранее заданным траекториям. Так это или нет, но попасть в них непросто. А вот танки меня откровенно разочаровали. Интеллекта в них ноль, абсолютный ноль, ползать взад-вперед по коротенькому отрезку коридора и отстреливаться — вот предел их способностей. Вообще же затруднения возникают не от роботов как таковых, а от их большого количества. Их очень много. И это при том, что они могут летать быстрее вас, да и с управлением у них явно все в порядке. Чего о нас с вами я сказать не могу.

Управление и вооружение

С одной стороны, управление достаточно логично и рационально. Немного практики, и у вас все получится. С другой — ему присуща специфическая заторможенность. В версии для PlayStation байк медленнее реагирует на управление, чем в версии для PC. Неуклюжее управление не позволяет эффективно уходить из-под обстрела. С аналоговым контроллером играть проще, но не намного.

ПУЛЕМЕТЫ, ЛАЗЕРЫ, ОГНЕМЕТЫ — ВСЕГДА НАЙДЕТСЯ ЧЕМ УГОСТИТЬ ВРАГА.



Недостатки управления скрашиваются богатым выбором оружия. Все вооружение делится на две части — что-то типа пулеметов и что-то типа ракет. Пулеметы имеют три уровня мощности, для наращивания уровня придется поискать специальные усиливающие примочки. Пулеметы, лазеры, огнеметы — всегда найдется чем угостить врага. Вторая категория представлена не менее солидным списком: аж пять видов ракет и три типа мин. Например, Scatter вытряхивает из противника его вооружение, а Gravgon затягивает в гравитационную ловушку, превращая в беспомощную мишень. Ракеты Titan настолько мощны, что при неаккуратном применении вынесут не только врага, но и вас самих.

Звук

Звук не так уж плох. Жаль, что о реалистичности в данном случае порассуждать не получится — трудно найти специалистов, знающих, как должен звучать спаренный лазер. Воздухоплавание по коридорам сопровождается бодрой музыкой в стиле техно.

Мораль

Игра очень и очень спорная. Одни будут плеваться и заявлять, что Descent был в сто раз круче. Другие назовут Forsaken прорывом в области графики на приставках. В общем-то будут правы и те и другие. Forsaken проигрывает Descent в динамичности — жаль, что разработчики не смогли сделать управление в PSX-версии таким же удобным, как для PC. Но если вам по вкусу сочная, насыщенная цветом графика, — тогда Descent, как говорится, отдыхает.









Разработчик Whoopee Camp
Издатель Sony



Сборная солянка

Артем В. Безродный

Тенденция к смешению жанров в современном игростроении прослеживается явно. Никого уже не удивляют элементы action в квестах и необходимость решать головоломки, играя в 3D-стрелялки. Соединяя ранее несоединимое, разработчики, стремясь привлечь внимание игровой общественности, создают новые жанры, пытаются в одной игре гармонично сплести черты многих и разом заменить одним блюдом первое, второе, а иногда и десерт. К сожалению, от слишком большого количества еды частенько бывает несварение желудка.

Свинское поведение

Ирландское рагу, сваренное в недрах Whoopee Camp, по количеству ингредиентов превосходит, наверное,

ЗАДНИЕ ПЛАНЫ НАВОДЯТ ПЕЧАЛЬНЫЕ ДУМЫ...

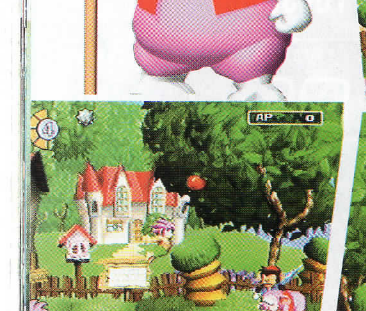
даже блюдо, приготовленное героями Джерома К. Джерома. Представьте смесь традиционной японской мультипликации, типичной аркадной игры, классической RPG и совершенно безумного сюжета — вот эта сборная солянка и называется Tombi.

Красной линией через всю игру проходит идея противостояния простого японского паренька с малиновыми волосами и полчищ агрессивно настроенных поросят. Выбор традиционно безобидных хрюшек в качестве главных отрицательных героев может быть объяснен только ужасной стесненностью жителей Островов в жилищном вопросе и, вследствие этого, ярым недовольством в отношении владельцев шикарных домов — милашек Ниф-Нифа, Наф-Нафа и Нуф-Нуфа. Но что бы там ни было, всю кашу в игре заваривают Семь Дьявольских Поросят, которые сошли на землю гномов и десятитысячелетних мудрых мужей и разрушили этот прекрасный мир, превратив его в царство розовых пятачков и ужасной пошлости. Они населили все окрестности своими подручными — хамоватыми свиньями и страшными монстрами, и, свершив это ужасное дело, скрылись в неизвестном направлении, продолжая оттуда править порабощенным миром, держа его в страхе и покорности. Однако эти суровые катаклизмы, судя по заставке, не очень-то волновали главного героя игры — борца за перманентную справедливость, владельца стандартных в жанре анима широко открытых круглых глаз и маленького курносого носа — Tombi. Не волновали до тех пор, пока наглые свиньи не украли у него магическое кольцо, доставшееся в подарок от прадеда. Вот тут-то и начинается самое интересное.

Подружился квест с аркадой...

Начав игру, ожидаешь обыкновенной аркады с прыжками на головы врагов, западнями, ловушками и красочными финальными боссами. В принципе, ничего в этом мнении и не разубеждает до тех пор, пока не пройден первый этап и не найдена хижина Десятитысячелетнего мудреца. Старик раскрывает всю правду о Семи Поросятах и со-





Вот как все начиналось





1 Оседлал свинью — кинь ее во врага 2 Пора прервать поросячью идиллию 3 В окружении врагов



4 Свободу цыплятам! 5 Отдых перед битвой

общает главному герою, где искать наглецов, укравших его кольцо. Вот тут-то и выясняется, что главным в игрушке является выполнение различных несложных задачек по отысканию и сбору самых неожиданных предметов, разбросанных по обширным уровням Tombi. Без выполнения этих квестов (в их ряд входит также препровождение всевозможных заблудившихся животных домой, освобождение гномов от ига ненавистных поросят, обучение таким полезным навыкам, как плавание и дварфский разговорный) продвижение на следующий этап как бы невозможно. Но только как бы.

На самом деле, существует специальная бездонная сумка, куда Tombi складывает все найденные предметы, — грубо говоря, Inventory, перекочевавшая в игрушку из мира ролевых игр. Все содержимое сумки можно тщательно осмотреть, а ознакомившись, использовать нужный предмет или отсортировать свои сокровища по заданному критерию. Так вот, с самого начала игры среди содержимого сумки есть и некие Charity Wings, переносящие героя на любой этап игры, даже если он не выполнил задания, дающего права на это. Интересное нововведение, особенно учитывая то, что попадание на некоторые уровни является выполнением задачки. Этапов же этих, кстати, очень много и все они разнообразны как по дизайну, так и по структуре.

Борясь со всевозможными препятствиями, главный герой передвигается не только параллельно экрану, как в обычной аркаде, но, в определенных местах, и в глубь него. Также существуют уровни, где игровое действие может происходить как на переднем, так и на заднем плане, а также уровни с классическим RPG'шным изометрическим видом сверху.

Грустные мысли

Но даже прогулка по лабиринтам подземелья, возможность потрепаться с различными персонажами и довольно разнообразный сюжет не могут сгладить самого большого недостатка игрушки — графики.

О заставках можно сказать одно — анима она и есть анима, загадочные поклонники этого жанра будут довольны, а вот всем остальным лучше прислушаться к советам врачей и воздержаться от просмотра вредно действующих на психику мультиков.

Игровая графика также способна расшатать нервы даже самого спокойного игромана. Передвижения персонажей прорисованы просто убого. Бег, ходьба, прыжки главного героя плодят в памяти воспоминания о производстве самодельных мультфильмов с помощью двух листов блокнота и карандаша. Задние планы наводят печальные думы об аркадах времен Dendy и Sega 8 bit. Об этом же напоминает и так называемый Message Box — облачко со словами, появляющееся при общении с персонажами игры или при получении подсказки, — выполненный в лучших традициях какого-нибудь Dark Wing Duck с пиратского китайского картриджа. Но самый большой удар для игроманов, воспитанных на Rayman и Crash Bandicoot, — созерцание процесса запрыгивания Tombi на вертикальные стенки. О, это непередаваемо, и просто ужасно, ужасно...

ВСЮ КАШУ В ИГРЕ ЗАВАРИВАЮТ СЕМЬ ДЬЯВОЛЬСКИХ ПОРОСЯТ.

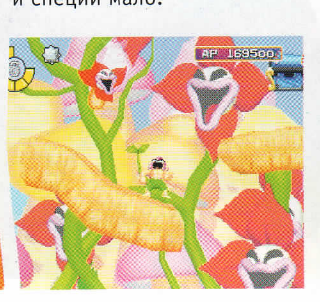
Свинья поверженная





Многое в восприятии игры могли бы поправить звуковые эффекты, но авторы, наверное, решили, что раз есть прекрасный сюжет, то писать хорошую музыку незачем. Мог бы спасти ситуацию увлекательный геймплей, но он не слишком динамичен для аркады и к тому же набор врагов в игре не слишком велик и достаточно неоригинален.

Одним словом, неплохой сюжет был бездарно испорчен. Создавая свою солянку, разработчики, похоже, смогли найти необходимые пропорции между различными ингредиентами, но, очевидно, забыли добавить в блюдо по вкусу соли и перца — качественной графики и хорошей музыки. Да и процесс готовки был, похоже,халатно пущен на самотек. Короче, сыровата игрушка, да и специй мало.













Ищут пожарные, ищет милиция

Зинаида Медведева

Все ищут белокурого парня с большой челюстью и широкой улыбкой. Он бегает с большим топором, а за пазухой у него спрятан огнетушитель. Ну, я вам доложу, приятно хотя бы иногда побыть пожарником или просто сумасшедшим спасателем! А можно и тем и другим одновременно...

Детям спички не игрушка...

Если у вас вызывает искреннюю радость возможность запалить петарду и кинуть ее кому-нибудь под ноги с веселым криком "Ложись!" или возжечь благовония на занятиях, выкуривая тем самым окружающих с насиженных мест, то эта игра не для вас.

Эта игра для тех, кто в душе спасатель или пожарник. В новой игрушке Rosco McQueen — вы, то есть пожарник-доброволец, должны спасать в полыхающем здании потерявшихся людей. Заметьте, что указанный объект к тому же кишит совершенно безумными роботами. Нелегкое это дело — спасать кого-нибудь, особенно когда ваша экипировка оставляет желать лучшего, ведь единственное оружие, которое у вас имеется, — это большой топор для крушения роботов и открывания дверей. Не сомневаюсь, вы согласитесь, что тушить топором достаточно сложно, поэтому герою придан также огнетушитель. О-о-о, это крайне полезная вещь, если вы увидели огонь на любимом ковре или в кожаном салоне дорогого автомобиля.

ОГНЕТУШИТЕЛЬ СТАНОВИТСЯ УДОБНЕЕ, А СТРУЯ ВОДЫ БЬЕТ ЗНАЧИТЕЛЬНО ДАЛЬШЕ.

Звоните 01

У любого супергероя присутствуют зачатки нарциссизма. Поэтому во время игры вы можете любоваться собственным мужественным подбородком, тщательно набриолиненным хохолком и прекрасной фигурой. Стиль одежды так же криклив, как наряд персонажа "Антиплащ" из всем известного мультфильма. Та же безвкусица и несуразность расцветки. Ну, а чисто внешне Rosco (так зовут главного героя) напоминает персонажа из PC'шной игры Full Throttle. Разница лишь в том, что Rosco выглядит действительно как положительный малый: милая улыбка, располагающая внешность — пожарник, одним словом.

Я в пожарники пойду!

Пожар! Пожар! Бегите! Спасайтесь!.. Нет, подождите секунду, ведь герой-то здесь я! Вот именно, так что придется покрепче вцепиться в джойстик и бороться.

Быть пожарным жутко весело. Представьте себе: идете вы где-то по одному из 15 уровней, рубите роботов сплеча. А роботы-то не простые железячки, а обладающие интеллектом, так что могут вас элементарно подставить. Как только вы попадаете в комнату, роботы начинают поджигать находящиеся там коробки, ну а вы, соответственно, — их тушить. Если же вы не успеете потушить огонь, то все взлетит на воздух. Вот так прозаично и немного грустно.

Однако не забывайте, что от вас, как от настоящего героя, требуется еще спасать людей, которые попали в западню. Они, бедные, кричат не своим голосом и вооб-







Вот в таких условиях и происходит тушение

1 Вот тут все и начиналось! 2 Волшебные баночки с живительной влагой 3 Докладываю. Слева по курсу куча противников 4 Подойдем поближе и разберемся на месте



5 Температура в норме, голова — цела, вода в наличии... 6 Порядок. Это был последний

Спасатели... нет, спасатель вперед!

ще пытаются привлечь ваше внимание разнообразными способами. Вам необходимо лишь подойти к несчастному, а все остальное сделает ваш помощник, летающий мини-робот (этот — хороший робот). Он постоянно куда-то забирает спасенных людей. Наверное, на небеса.

Между прочим, в игре можно крушить очень многие вещи, попадающиеся вам на пути. Очень советую заняться этим милым делом, и вовсе не потому, что у меня тяга к разрушениям. Просто это может здорово помочь в прохождении. Например, разбив электронный щиток, вы открываете определенную дверь.

В кабинках, расположенных на всех уровнях, можно найти склянки с водой для огнетушителя или же нечто под названием "YAM", восстанавливающее ваше драгоценное здоровье.

Как говорил Брэин (если вы не в курсе, то это лабораторная мышь, наделенная очень высоким интеллектом, которая каждый вечер, вместе со своим другом Пинки, пытается покорить мир): "Пинки, когда я завоюю мир, я сделаю тебя пожарным!"

Звуки "МУ"

Ваши трудовые будни скрашивает музыкальное сопровождение. Кроме веселенького энергичного мотивчика, призванного вселять оптимизм, на заднем плане слышны крики людей, взывающих о помощи. Это совсем небесполезные вопли — они помогают вам лучше ориентироваться в пространстве и спасать заблудших граждан неизвестной страны. Еще вы слышите непонятный голос, подбадривающий и дающий указания — это тоже помогает делу, особенно когда вы хотите пройти на новый уровень, а вам милым голосом сообщают, что вы собрали еще не всех несчастных!

О пользе воды

Тушить пожары легко, если процесс происходит на экране вашего телевизора, а не в вашей квартире. Впрочем, единственная неприятность, которая может произойти в течение виртуальной борьбы с бушующей стихией, — иссякание воды в огнетушителе. Пока гром не грянет, Rosco не начнет беспокоиться о запасах, так что вам спешно придется искать дополнительные баночки с живительной влагой, периодически попадающиеся на уровне. Но небольшая суета придает лишь большую динамику игре, не так ли? А поскольку в игре нет ужасных кровавых сцен (и какая кровь может быть у роботов?), то играть могут все, без каких-либо возрастных ограничений.

Советы начинающим пожарникам

Как только вы входите в комнату и начинаете тушить пожар в одном углу комнаты, знайте, что в другом заботливые роботы уже подожгли только что потушенное вами добро. Поэтому первоочередная задача — убить всех фиолетовых негодяев. В тушении пожаров также есть свои хитрости. Иногда коробки расположены так, что вам потребуется сначала потушить нижний ряд, чтобы добраться до остальных. После этого можно подойти

"ПИНКИ, КОГДА Я ЗАВОЮЮ МИР, Я СДЕЛАЮ ТЕБЯ ПОЖАРНЫМ!"

поближе или сделать обходной маневр и тушить самые дальние коробки. Очень приятно, что в простенькую аркаду вложены элементы головоломки. Оказывается, не все объекты можно потушить одним взмахом шланга — иногда приходится приостановиться и задуматься.



По ходу игры вы можете upgrade'ить свое оружие. Качество стали, из которой сделан топор, все время повышается — он бьет все эффективнее и больней. Огнетушитель же становится удобнее, а струя воды бьет значительно дальше.

Опасайтесь врагов-переростков. Они умеют творить страшные вещи, примерно такие же, как фаталити из игры Tekken 3. Большие фиолетовые роботы (не путайте с маленькими) могут больно ударить вас одной из двух дубинок, но это не самое страшное. Больше всего берегитесь роботов в больших шляпах с огромной звездой в области живота. Они способны изрыгать огонь на большие расстояния, а этим легко подпортить ваше физическое состояние.

После первого удара робот начинает крутиться, что мешает нанести повторный удар. Лучшая тактика — это быстрое наступление и мгновенное ретирование. Также советую остерегаться рыбок во время плаванья. Лучше всего быстро проплыть мимо них, так как применить свое оружие в воде вы не способны.

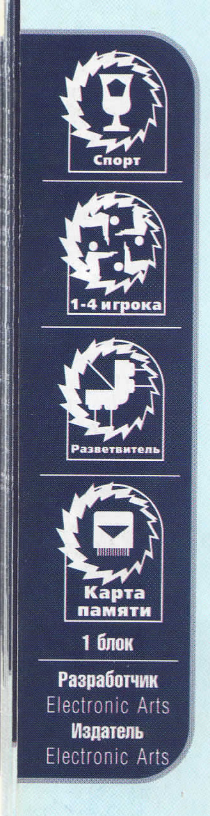
Итого

Красивая графика, отличная музыка, классический сюжет... В итоге мы имеем прекрасную аркаду, в которую весело играть! Настоятельно советую приобрести эту игру не только любителям аркад, но и всем желающим поиграть в славную игрушку.

Приобретайте и оттягивайтесь по полной программе.







1 блок

Разработчик
Electronic Arts
Издатель
Electronic Arts

Настольный чемпионат мира

Артем В. Безродный

Не успели отзвучать фанфары в честь победителя Кубка мира-98, не смолкли еще споры об упущенных любимыми командами возможностях, а рынок спортивных симуляторов на PSX уже пополнился изрядной долей новых футбольных игр. Самой популярной из них обещает стать виртуальное воплощение чемпионата мира во Франции — World Cup'98 от Electronic Arts. Основываясь на улучшенном движке предыдущей версии (FIFA'98: Road to World Cup) и практически полностью воссоздав в игрушке атмосферу главного футбольного события конца девяностых, EA в очередной раз доказала, что лучше нее футбольный симулятор сможет сделать только она сама.

Не могу не сравнить

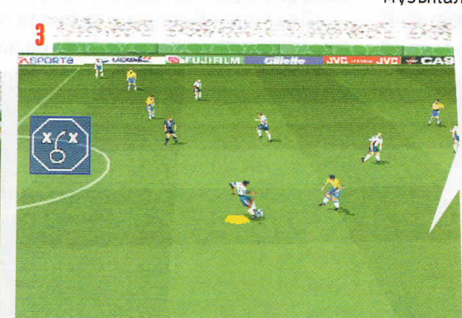
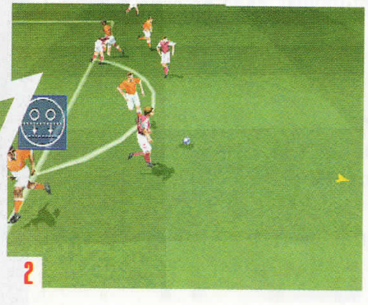
На самом деле, World Cup можно назвать новой игрой лишь с некоторой оговоркой. Она не имеет разительных отличий от предыдущей версии в плане графики (хотя модели игроков выглядят получше) и является логичным продолжением FIFA'98: Road to World Cup — отборочный турнир закончен и настала пора побороться за Кубок мира.

Из всего многообразия футбольных команд в игре осталось лишь 40: тридцать два участника финальной части нынешнего чемпионата и восемь сборных-неудачниц, оставшихся за бортом розыгрыша, которые были включены в игру для удовлетворения амбиций фанатов, обиженных предыдущим неуспехом своих любимцев. Из игрушки, естественно, исключен режим League, так как во время чемпионата мира все остальные футбольные соревнования даже рядом не стоят. Интерфейс игры стал более симпатичным и более удобным. Все меню выдержаны в мягкой цветовой гамме французского флага, а доступ к различным опциям стал удобнее и естественнее.

Заводной хит Tub Thumbing от Chumbawamba в заглавном интро звучит ничуть не хуже энергичной песенки Blur в FIFA'98. Да и сами вступительные мультфильмы нисколько не потеряли в качестве музыкального исполнения.

СОБСТВЕННЫМИ РУКАМИ МОЖНО ПЕРЕПИСАТЬ ИСТОРИЮ ФУТБОЛА.

Все статистические данные об игроках и сборных командах подверглись основательной ревизии, стали более точными параметры, описывающие "футбольные" умения виртуальных игроков. Кроме уже упомянутого улучшения моделей футболистов, стоит отметить более интересную графическую реализацию погодных условий (иногда над виртуальным полем даже разражается гроза) и изменение состояния газона по ходу игры.



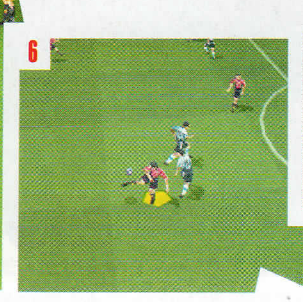
Первый тайм закончен, перерыв

1 Первый угловой в матче 2 Прекрасная игра головой! 3 Стандартное положение — это всегда опасно 4 Фотография для истории

Тактика и управление

Главные модификации, существенно повысившие играбельность и еще более приблизившие игру к реальности, коснулись управления тактикой и стратегией команд, а также искусственного интеллекта, управляющего футболистами.





5 Свисток орбитра возвестил начало матча 6 Продуманная тактика — основа победы

Торжественный момент исполнения национального гимна

Все возможности тактической расстановки игроков, регулирования их активности в защите или нападении в World Cup полностью совпадают с аналогичными опциями в FIFA'98. Зато в новой игрушке существует возможность запоминать три варианта тактического построения на поле и затем переключаться между ними непосредственно во время игры, как бы давая указания игрокам с тренерской скамьи. Позиционная перестановка футболистов при переключении происходит очень грамотно. Положение игроков центральной линии обычно остается прежним; при переходе к защитной тактике в оборону отходят хавбеки, а при переходе в атаку вперед выдвигаются крайние защитники и центральные полузащитники атакующего плана. (В FIFA'98 при простой смене расстановки либеро (свободный защитник) часто оказывался в центре поля, а форвард таранного типа перемещался в самую гущу обороны.)

Кроме того, прямо во время игры можно управлять тактикой командных действий. Нажимая определенные кнопки, играющий может "попросить" своих футболистов применить офсайдную ловушку, включить прессинг по всему полю, атаковать флангами или тянуть время, отдавая пасы назад или играя на отбой.

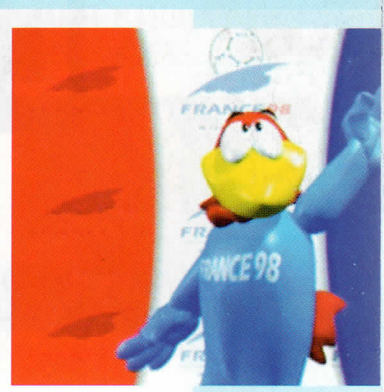
Все это позволяет более гибко реагировать на постоянно меняющуюся обстановку на поле и, меняя тактику, достигать максимальной эффективности в борьбе с соперником, управляемым AI. Кстати, искусственный интеллект игры существенно изменился в лучшую сторону.

Команды, управляемые компьютером, не играют по раз и навсегда выбранной схеме. Они, как и команда играющего, все время меняют тактику и стратегию — то отходят в защиту, как бы накапливая силы, то, разжавшись как пружина, стремительно сминают оборонительные порядки соперника. При этом компьютерная команда использует весь арсенал тактических приемов: фланговые атаки с опасными навесами в штрафную, пасы вразрез и за спины защитников, стремительные контратаки, дальние удары, коллективный отбор мяча, грамотная подстраховка в защите.

Не чураются виртуальные футболисты и индивидуальных действий. Форварды, реальные прототипы которых обладают неплохим дриблингом, очень часто пускаются в обводку и разрывают защиту соперника, завершая свой сольный проход четким ударом. Благо в World Cup'98 набор технических приемов, доступных игрокам, стал еще более разнообразным. Появились не только новые элементы дриблинга, но и увеличилось число способов точным ударом поразить ворота.

ДОСТУП К РАЗЛИЧНЫМ ОПЦИЯМ СТАЛ УДОБНЕЕ И ЕСТЕСТВЕННЕЕ.

Решена также и проблема голкиперов. В новой игрушке они действуют более обдуманно и, играя на выходе, больше не выскакивают по инерции с мячом за пределы штрафной площадки, как это было в FIFA'98.

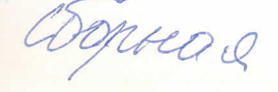


Чемпиона сделай сам

Но все-таки основной задачей разработчиков являлась передача духа чемпионата мира'98. И, надо сказать, это им с успехом удалось. Играющему предстоит сражаться за мировую футбольную корону на всех десяти стадионах, аккуратно повторяющих реальные арены чемпионских сражений во Франции. Каждая сборная представлена в полном составе, соответствующем действительным заявкам (все изменения, произошедшие в последний момент, можно воспроизвести и в игре, воспользовавшись специально предоставленными для этого резервными игроками). Все сборные выступают в точно таких же футболках, как и на Кубке мира, перед каждой встречей игроки выстраиваются в центре поля и выслушивают гимн одной из сторон, расписание матчей полностью совпадает с действительным, в игрушке даже присутствует реклама спонсоров чемпионата — Snickers и Fuji. Это создает очень правдоподобный эффект телетрансляции из Франции. В добавление к этому, в World Cup'98 приведены статистические данные об участии каждой из сборных на предыдущих чемпионатах мира, а в перерывах между матчами играющему задаются вопросы, касающиеся истории Кубков мира и команд, в них участвовавших.

Одним словом, в очередной раз можно констатировать, что Electronic Arts подарила всем футбольным болельщикам суперигру. Окунувшись в мир World Cup'98, можно заново пережить каждый момент прошедшего Кубка мира, повторить все его коллизии, собственными руками переписать историю футбола и просто получить массу положительных эмоций.





Сборная России против Украины







Разработчик
Gremlin
Издатель
Design League



Черные люди и серые нелюди

Дмитрий Люмбаго

Есть такое кино — Men in Black, "Люди в черном" (некоторые нехорошие пираты переводят это название как "Мужчины в черном", но вы им не верьте — там и женщины есть). Его сделал Барри Зонненфельд, тот самый, что снимал "Семью Адамс". Можно догадаться, что кино получилось отличное — интересное и красивое. Главное, смешное очень.

Еще есть такая фирма SouthPeak Interactive, которая делает игрушки, и Gremlin Interactive, которая их публикует. Вот они вместе и сделали игру MIB — для PC и PSX. К сожалению, начисто лишенную юмора — то есть именно того, что сделало неотразимым фильм.

...МОЖНО ОСТАНОВИТЬСЯ И ОБНАРУЖИТЬ, ЧТО ТЫ ПО КОЛЕНО В ПОВЕРЖЕННОМ ВРАГЕ.

Когда пришельцы наглеют

Любой ребенок знает, что Земля кишмя кишит пришельцами. Они подглядывают за нами с орбиты, прячутся на нашей планете от неприятностей, подсовывают нам технологические секреты, нагревают атмосферу, воруют добропорядочных граждан, чтобы посмотреть, из чего и как они сделаны... Короче, забывают, что они не дома, а в гостях.

Но мы им об этом напомним — не мы с вами, конечно, а лучшие из лучших — Люди В Черном!

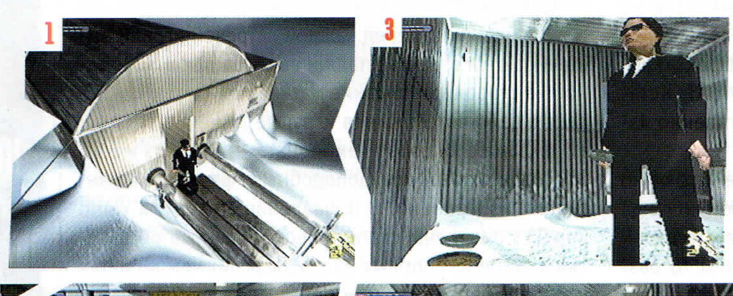
У них нет имен, они никогда не снимают строгих черных костюмов и темных очков. Если простой человек ненароком узнает что-нибудь лишнее и вдруг убедится, что пришельцы реальны — Люди В Черном найдут его, выведают все и... заставят обо всем забыть. А сами пойдут разбираться — кто живет на Земле без разрешения, кто провозит межгалактическую контрабанду, кто выехал за пределы резервации...

Иногда инопланетные гости наглеют и замышляют какую-нибудь пакость, чтобы выпихнуть нас в открытый космос, а самим жить на нашей уютной планетке припеваючи.

Как и положено в Большой Игре, это все-таки произошло, и если вы, агент Джей/Кей/Эл, не проявите активность, то вся Земля полетит в тартарары!

Бочка дегтя

Отыграв первый уровень за J — он пока еще не Человек В Черном, а просто полицейский, — вы будете приняты на работу в Агентство и сможете выбрать персонаж по вкусу — шустрого Джея, предпенсионного возраста Кея или патологоанатома Эл. Все трое обладают ярко выраженной индивидуальностью и честно напоминают соответствующих героев самого фильма. Перевоплощайся — не хочу! Хоть в Джея, хоть в Кея!





Вот в чем секрет Элвиса



1 Черный ветер, белый снег 2 Эй, кто там скрывается? Выходи! 3 Агент при исполнении... 4 А вдруг эта туша тоже инопланетянин?

Должен предупредить: со стороны вы смотритесь не очень эффектно! Вне зависимости от вашего выбора, кроме костюма и темных очков вам гарантированы деревянная осанка, фигура непонятного происхождения — то ли вылепленная из большого куска пластилина, то ли вырезанная из небольшого бревнышка, — пистолет и способность в самых тревожных ситуациях поворачиваться долго, тяжко и с заносом.

В арсенале — несколько видов оружия с ограниченным количеством патронов (и то и другое надо собирать по ходу игры), пудовые кулаки, удар ногой с разворота и почти квестовая способность все рассматривать и рассовывать по карманам. Инвентарь в игре очень разнообразен, и способы его применения иногда достаточно оригинальны. Трудно сказать, что вам придется делать чаще: колотить страдающих трагической полигональной недостаточностью врагов или собирать всякую ерунду не менее отталкивающего вида и применять ее по назначению.

Никогда не мешайте водку с пивом!

Главное, чем гордятся создатели игры, — она совместила в себе "лучшие качества" двух жанров, action и adventure. Возможно, так оно и есть — только больно уж эти качества в результате пострадали!

Один способ защиты, два удара руками и один ногой — маловато для игры, где мордобой и стрельба — чуть ли не основное занятие героя! Проделывается все это с исключительной неуклюжестью, кулачный бой неизменно превращается в соревнование на тему "кто круче тормозит", а стрельба ведется только в одном направлении ("прямо перед собой") и только из одной позиции... М-да, так планету не спасешь, скажу я вам!

Враги? Настоящие монстры! Не в смысле "страшные", а в смысле — страшно смотреть. Однообразные и невыразительные до безумия и к тому же напрочь лишены интеллекта, даже искусственного. Заходишь этак в комнату, или в коридор, или на полянку, доходишь до определенной точки — бац, монстр или гуманоидный вредитель! (Чаще всего он просто возникает из ниоткуда и всегда в одном и том же месте.) И начинает он вокруг тебя танцевать, а ты — вертеться, огрызаясь по возможности. Вот и вся битва! Если эта страхолюдина успела вас замочить, в следующий раз можно сразу встать под правильным углом: лицом к тому месту, где враг появился в прошлый раз, и медленно пятиться — будьте уверены, он появится там, где обещал, и будет вести себя точно так же, как при первом свидании! Встречай его пулей/кулаком/пяткой — и никаких проблем!

Бегает наш Человек В Черном, мягко говоря, не торопясь, и все время норовит налететь на стену — не по своей вине, конечно, а потому, что управлять им очень неудобно... Прыгает герой только с места. С разбега — не умеет! Зато если сиганет, то далеко. С крыши на крышу, например.

Это было — об "экшен"...



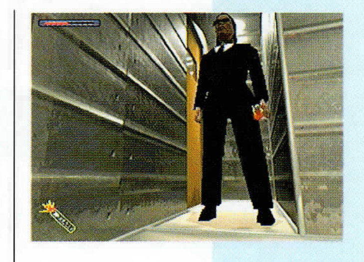
Вот мы и встретились

Никогда не мешайте пиво с водкой!

"Чепуха, — скажете вы, — если там действительно по-настоящему силен квестовый элемент!"

Ну... Для экшена — силен, ничего не скажешь! Найди ледоруб, отруби им кусок мяса от туши в погребе, вернись на радиостанцию и дай мясо собаке — чтобы она отошла в сторонку. То есть не просто "дай", а положи мясо в миску (тоже весьма полигональную и оттого трудно узнаваемую). Иначе собачку с места не сдвинешь — ни ногой, ни пистолетом, ни добрым словом!

ЛЮБОЙ РЕБЕНОК ЗНАЕТ, ЧТО ЗЕМЛЯ КИШМЯ КИШИТ ПРИШЕЛЬЦАМИ.



Инвентарь весьма непривлекательный на вид, а собирать его — занятие мучительное и ответственное, поскольку наш герой явно не в ладах с окружающим его материальным миром. Он не может подойти вплотную к шкафчику, который осматривает (как и к бордюру, мимо которого бежит). "Навести" героя на предмет, чтобы он занялся его осмотром, — работа для снайпера или математика. Зато по трупам он ходит... Нет, он ходит ЧЕРЕЗ них, вступает в мертвое тело, как в реку, — в игре запросто можно остановиться и обнаружить, что ты по колено в поверженном враге. Масса бумажек и картинок, читать и разглядывать которые — утомительно, а главное, не обязательно, но приходится. Лабиринты, в которых нельзя заблудиться, "пазлы", которые нельзя не решить (наклонись, подними дискету, наклонись, вставь ее в компьютер)...

М-да, этот квест такой же, как прежняя часть — экшен.

Ложка меда

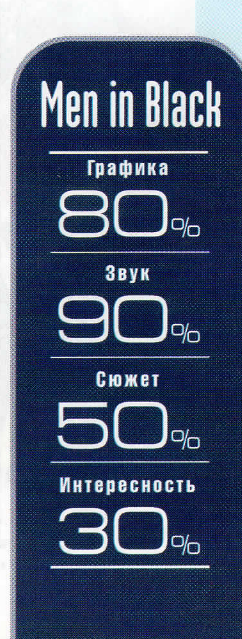
Самое замечательное, что, при всех упомянутых выше "достоинствах", графика в Men in Black — вполне приличная!

Глухие текстуры, однообразные, но достаточно "живые" поверхности, при всей убогости движений — качественная, "гладкая" анимация. Паркет, снег, металл — все как надо! Собственно, она достаточно хороша для того, чтобы в это безобразие можно было играть, — глаз MIB не оскорбляет, это точно.

И еще... Там просто великолепный звук (если не считать тупого уханья в драках). Очень хорошая музыка и отличные "эффекты" (хруст снега — просто произведение искусства!).

И сохраняется игра удобно — в ключевых моментах и достаточно часто. Так что поиграть в нее, в принципе, можно...

В принципе.









Волшебный мир синема

В.Апачин

Если вы играли в Final Fantasy, ну, скажем, в седьмую часть, то представляете себе этот своеобразный жанр, называющийся RPG, — обаятельнейшая и увлекательнейшая вещь. Очевидно, наиболее последовательные любители подобных игр относятся с недоверием и недоброжелательством к тому, что чаще и чаще появляются игры, где RPG присутствует как элемент, лишь оживляя какой-нибудь адвенчер или экшен (Alundra или Diablo на PSX, Alien Earth на PC и т.д.). Но что поделаешь, в наш век многие настоящие открытия находятся как раз на стыке жанров. Поиски нового остановить невозможно. И вот разработчики Square нащупали любопытную идею: а что если не оживлять другие жанры присутствием RPG, а, наоборот, ввести в RPG'шную игру некоторые неожиданные элементы. Создатели Parasite Eve пересмотрели графический движок и гордо назвали то, что у них получилось, Cinematic RPG. Действительно, некоторая "кинематографичность" в игре присутствует то ли благодаря многочисленным великолепно выполненным заставкам, то ли благодаря характеру разработки сюжета... И все-таки RPG есть RPG. Ее хоть в дверь гони, она войдет в окно.

НЕ МОЖЕТ ЖЕ ТАКОЙ КРАСИВЫЙ СУНДУК СТОЯТЬ ЗДЕСЬ ПРОСТО ТАК.

"Раз в крещенский вечерок..."

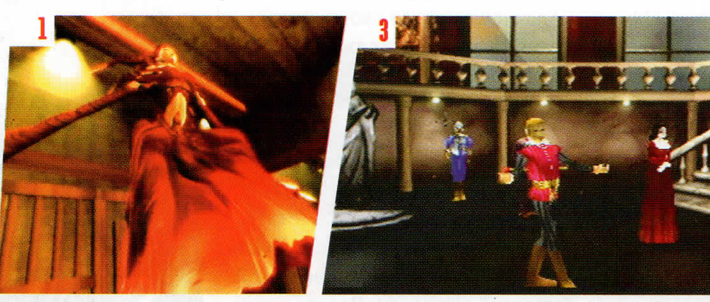
Итак, представьте: Нью-Йорк. 1997 год, сочельник, Карнеги-холл. Aya Brea, нью-йоркский полицейский (точнее, "нью-йоркская полицейская") культурно отдыхает в опере. При ней находится молодой человек, вечернее платье и верный кольт. Наслаждение искусством внезапно прерывается: актеры на сцене вдруг... загораются один за другим. Исключение составляет лишь солистка, продолжающая невозмутимо исполнять свою арию. К "пламенному" порыву актеров присоединяются зрители, в зале паника, кому-то удается спастись, кто-то падает, уже валяются обожженные и горящие тела... И вот Aya, отбросив своего спутника, чтоб не мешался, под нашим чутким руководством с кольтом наперевес бежит к сцене, где заливается истерическим хохотом та самая солистка.

"И как же тебя зовут, красавица?" — невозмутимо спрашивает Aya. "Eve", — отвечает та. "Твоих ведь рук дело", — думает Aya. "А то!" — думает Eve.

Однако не стоит всю вину за происходящее сваливать на великолепно выглядящую диву, она ведь тоже жертва — некоего научного эксперимента. Главные виновники всей этой истории... митохондрии. Эти клеточные образования (помните уроки биологии в школе?) стали играть первую скрипку в функционировании организма. Что хотят, то и делают! Eve, однако, прекрасно умеет ими управлять, причем не только своими, но и чужими! Она может заставить любое биологическое существо воспламениться либо быстро и бесповоротно мутировать, становясь при этом жутко агрессивным (агрессия при этом, естественно, направлена на вас). Страшнейшее, жутчайшее чудовище может получиться даже из простой крысы, а что уж говорить о попугае!

Бедные мирные жители Нью-Йорка: Eve плодит монстров! Ее надо немедленно остановить!

Не станем спорить о том, способны ли митохондрии на такое черное дело, не будем тратить слов, пытаясь выяснить, сколько поколений биологической особи должно вырасти, чтобы так чудовищно мутировать... Независимо от этого Aya все равно придется добросовестно спасать город от Eve и ее подопечных. Не будем равнять жизнь с игрой — на экране телевизора все


1, 3


2


4

Чего бы такого прихватить с собой?

1 Вдохновенное мутирование Eve 2 Настоящий полицейский должен быть бесстрашным 3 Актеры. Гореть им всем...
4 Врагов вокруг нет, но для Aya такая стойка — нормальное состояние



5 Главная героиня лицом к народу 6 Наконец-то у японцев начали изменяться представления о красоте. "Анима" еще чувствуется, но все же...

Мутантенок. Согласитесь, впечатляет

выглядит весьма наукообразно, но правдоподобно, да и заставка красивая.

Красоты "в точечку"

В Parasite Eve, в отличие от традиционных RPG, один герой — та самая Aya. В промежутках между живописнейшими заставками вы бродите с этим героем по разнообразным помещениям и ищете — "куда дальше". В процессе хождения по коридорам на вас время от времени нападают различные твари. По результатам боя вам начисляются experience points, вы "крутеете" (или нет), собираете с теплых еще тел противников полезные предметы и идете дальше. Но — вот еще одно отличие от привычной RPG — ваш путь предопределен. Вы можете, конечно, из любви к искусству поболтаться на одном месте и дождаться следующего нападения; можете потерять драгоценное здоровье и прокачать персонажа, но все равно вы неизбежно придете к очередному повороту сюжета, и никаких ответвлений вам дано не будет. В результате игра представляет собой джоггинг от заставки к заставке с боями и небольшими пазлами в промежутках. Нахождение секретного закутка с особо крутым armor'ом приравнивается к национальному празднику.

Если на основании вышесказанных слов вы посчитали, что Parasite Eve ничего нового в себе не несет, то серьезнейшим образом ошиблись. Как раз наоборот.

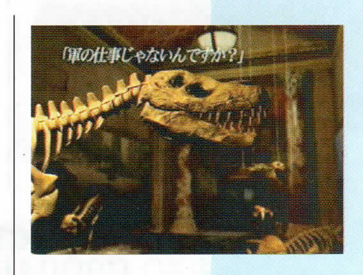
Обратимся сначала к графической части. Дело не только в великолепных заставках: это надо не обсуждать, а видеть... Важен игровой движок: задники стали еще лучше и детализация такая, что все время норовишь сунуться в какое-нибудь абсолютно бессмысленное место, думая, что не может же такой красивый сундук стоять здесь просто так. Задники, бесспорно, очень хороши, но то, что движется на их фоне — еще лучше, это уже прогресс.

В FF VII, общепризнанном красавце, применялись полигонные модели. Играть можно было, и даже казалось, что красиво, но все равно герои состояли из "кубиков" (и даже самые большие детализированные и страшные монстры тоже состояли из "кубиков"). Как сделаны персонажи в Parasite Eve — трудно сказать. Может, их действительно отсняли, как в кино? Потому что чем дальше играешь, тем больше понимаешь, что бегущий человек стал похож на бегущего человека, а не на зацикленного "ваньку-встаньку". На крупные, хорошо заметные точки не обращаешь внимания, и сразу хочется похвалить игру за большие достижения и новые стандарты.

Больше динамики!

Однако этим новшества не исчерпываются. Серьезное изменение внесено в модель боя. Напоминаю: в подобных играх бой ведется в реальном времени, но атаковать (или совершать любое другое действие) персонаж может только один раз за определенный промежуток времени. Победа или поражение зависит от стратегических способностей и исходных параметров противников. Создатели Parasite Eve поступили мудро: они дали героям возможность двигаться во время боя. Исход сразу начинает существенно больше зависеть от способностей игрока: от ловкости, так сказать, рук. "Resident Evil", — шумит Интернет, и мы не станет спорить с мудрым гласом народа: Resident Evil. И все равно — RPG.

ГЛАВНЫЕ ВИНОВНИКИ ВСЕЙ ЭТОЙ ИСТОРИИ... МИТОХОНДРИИ.



Играть становится интересней, разнообразия добавляется, так почему же сказано так мало похвальных слов в адрес разработчиков? Во-первых, потому, что введение real-time в сражения RPG — то направление, в котором все равно игры будут двигаться; и то, что они будут двигаться, очевидно уже достаточно давно. Во-вторых, наличие только одного персонажа как раз и подталкивает к введению именно такой системы — попробуй-ка в real-time побегай за трех героев сразу; так что реализацию хвалить нечего. Ну, а в-третьих...

Побочные эффекты

Высокотехнологичная игрушка Parasite Eve, вещь с красивым названием Cinematic RPG, получилась до неприличия короткой. Именно до неприличия. Хоть и на двух дисках. И похоже, что сие есть следствие как раз ее графической крутости: то ли денег, то ли времени, то ли желания не хватило на то, чтобы сделать достаточно длинную игрушку такого же высокого уровня. Вот я и ставлю вас перед этой дилеммой: хотите — ориентируйтесь на превосходное качество, баланс, графику, хотите — учитывайте тот факт, что игрушка маленькая. Дня-другого вам хватит, чтобы ее пройти. Не исключено даже, что абсолютно самостоятельно. Лично для меня важнее качество — этим рейтинги и обусловлены.

Да, кстати...

Для самых любознательных и тех, кто так и не понял, при чем тут cinematic и кино вообще, напоминаю анекдот: — Скажи, дорогой, чем отличается пепси-кола от кока-колы? — Слушай, сам не знаю, из одной бочки наливаю.











Горе побежденным!

Модернист

Меня всегда удивляла трогательная привязанность людей к абсолютно непрактичным человекоподобным роботам. Согласитесь, что старый добрый танк с его приземистой формой и широкими гусеницами даст сто очков вперед этой нескладно шагающей двуногой махине. По большому счету, роботы-андроиды являются пережитком мрачного средневековья, того самого времени, когда пражские алхимики с помощью своих примитивных методов пытались вселить жизнь в статуи из глины.

Однако романтический ореол, окружающий роботов, не поблек и по сей день. Этот факт нещадно эксплуатируется всякого рода писателями, режиссерами и продюсерами видеоигр, которые пытаются обыграть робототехническую тему во всех ее возможных проявлениях. Конечно, современный человек не будет обременять себя разработкой дорогого и бесполезного механизма, поэтому все хлопоты по изготовлению и техническому обслуживанию роботов автоматически перекладываются на плечи наших несчастных потомков — жителей двадцать второго века. Вот и компания Sony решила пройтись по этой проторенной дорожке, выпустив новую игру, посвященную стальным двуногим монстрам из грядущих эпох.

...БУДЬТЕ ПООСТОРОЖНЕЕ С ЭТИМИ ТВАРЯМИ, А ТО ПРОПАДЕТЕ НИ ЗА ПОНЮШКУ ТАБАКА.

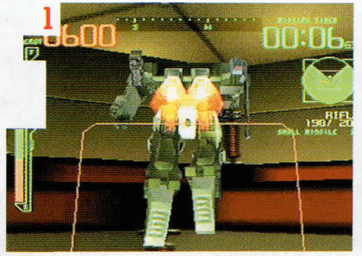
"Где стол был яств, там гроб стоит"

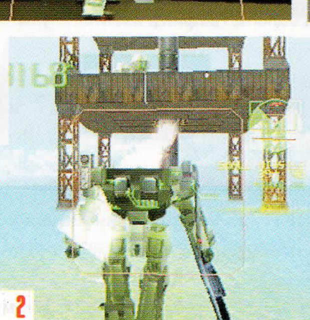
Разработчики Armored Core по своей натуре являются большими пессимистами. Недалекое будущее видится им в столь мрачных красках, что по сравнению с ними даже унылые пейзажи из "Безумного Макса" покажутся вам Лазурным берегом.

Глобальная война разрушила все значительные города нашего мира, над их руинами свирепствуют радиоактивные ветры, а единственными живыми существами, способными обитать на поверхности Земли, стали крысы-мутанты. Люди, уцелевшие после ядерной катастрофы, спустились в глубокие катакомбы, пытаясь уберечься от смертоносного гамма-излучения. Здесь, в сплетении мрачных туннелей, человечество забыло о демократии и гуманизме. Вся власть в подземных городах перешла к могущественным и безжалостным Корпорациям. Эти промышленные гиганты выпускали универсальные боевые машины, которые получили название Armored Core.

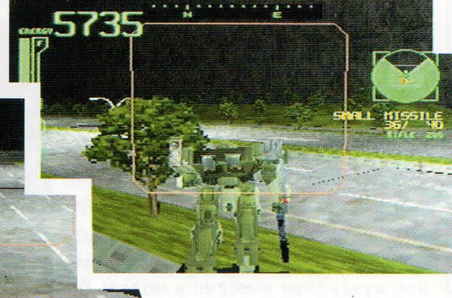
В мире двуногих роботов и подземных городов царит атмосфера здоровой конкуренции, что приводит к постоянным вооруженным стычкам между сторонниками различных Корпораций. Главный герой игры является авантюристом, которого одна из компаний-гигантов нанимает для выполнения разного рода деликатных поручений. Впрочем, если другая фирма заплатит немного больше, то наш наемник без зазрения совести перейдет под ее знамена, таковы уж принципы и идеалы этого общества.

С этого момента Armored Core начинает удивительно напоминать такие









Гладиаторская арена

1 Иногда и реактивные двигатели могут отказать 2 Поединок на нефтеперерабатывающем заводе 3 А теперь попробуем бронебойными снарядами 4 Повелитель ночи



5 Правила дорожного движения вшиты ему в микрочип 6 Роботы с пушками стоят. И тишина

Обзор с крыши лучше

любимые и хорошо знакомые игры, как Gun Griffon, Mechwarrior 2, Kileak, Epidemic или BRAHMA Force. То есть нашему главному герою объясняют боевую задачу, после чего его помещают внутрь гигантского робота, начиненного самыми разнообразными приспособлениями, и выпускают на поверхность нашей многострадальной планеты. И вот начинаются нелегкие трудовые будни, наполненные битвами, схватками, стычками, а также самыми вульгарными драками. Как говорят наемники, солдаты удачи никогда не умирают, они лишь ненадолго отходят в ад для перегруппировки.

Судьба солдата в двадцать втором веке

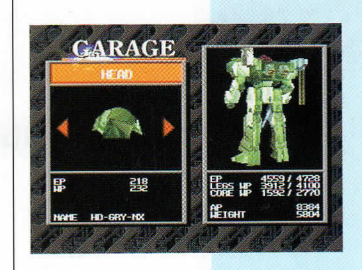
Итак, до боя осталось еще несколько минут. Можно ненадолго присесть, прикурить самокрутку от Zippo с надписью "Сайгон, 1973", перебрать ручной лучемет и... что же там еще делают наемники перед очередной битвой? Ах, да! Можно прикупить немного апгрейдов на вашу боевую машину. Разработчики Armored Core предусмотрели весьма гибкую систему модернизации роботов, которая позволяет игроку варьировать комплектацию своей машины в зависимости от стоящих перед ним тактических задач. Проще говоря, если тебе нужно попасть в кого-нибудь маленького и маневренного, то покупай новый CPU для системы наводки, а если ты опасаешься кого-то большого и неуклюжего, то укрепляй двигательный аппарат. Конечно, этот большой и неуклюжий тоже может купить мощный CPU, и тогда вас ожидают значительные неприятности. Но это уже вопрос везения: как говорил один персонаж из фильма Оливера Стоуна, "в Юго-Восточной Азии мы называли это "плохая карма".

В принципе, вы можете комплектовать робота в соответствии со своими желаниями и художественными концепциями. Обилие разных деталей вызывает неподдельный восторг: одних только ног для робота предусмотрено аж четыре вида. Вы можете со вкусом выбрать оружие на левую руку, радикально отличающееся от него оружие на правую руку, оружие, стреляющее назад, массу устройств для наведения снаряда на цель, разные варианты торсов и голов. Короче говоря, свобода полная.

Точно так же вас никто не собирается ограничивать в выборе боевой тактики: большинство из 50 миссий игрок проходит в качестве "одинокого волка", который не нуждается ни в чьих командах. Ему нужно уничтожить цель и, желательно, вернуться на базу — большего от него никто и не требует. Кстати, ваши враги настроены крайне решительно, и одержать победу в схватке с ними будет крайне нелегко. Есть там такие существа, которые швыряют во всех и вся какие-то неясные мерцающие шары, — будьте поосторожнее с этими тварями, а то пропадете ни за понюшку табака.

РОБОТЫ-АНДРОИДЫ ЯВЛЯЮТСЯ ПЕРЕЖИТКОМ МРАЧНОГО СРЕДНЕВЕКОВЬЯ.

Кроме того, вам предстоит столкнуться со всякими роботами, укрепленными зонами, осадными орудиями и прочими недобрыми механизмами.



Робототехника в домашних условиях

Armored Core — весьма интересная и играбельная штука. Ее существенным плюсом является отличная плавная графика и отменный дизайн роботов, разработанный Шоджи Кавамори, который в свое время потрудился над созданием знаменитого мультфильма Robotech. Все боевые машины тщательно прорисованы, а их изменяемые логотипы и различные варианты окраски могут удовлетворить даже самый взыскательный художественный вкус.

Особенно ярко чувствуешь уровень графики при игре в режиме multiplayer, который обычно является вернейшим индикатором всех недостатков игры. На сей раз я не смог отметить никаких особенных упущений со стороны разработчиков, за исключением отсутствия какого-либо внятного саундтрека. Впрочем, недостатки музыкального сопровождения вполне компенсируются сочностью звуковых эффектов. После того, как я пару дней поиграл в Armored Core, пуская звук через свою двухсотваттную систему, мои соседи написали в милицию заявление по поводу того, что я устроил в своей квартире какое-то незаконное, но очень масштабное производство. Уж очень убедительно клацали роботы своими металлическими суставами.

Кстати, в первый день клацанье сопровождалось гулкими ударами корпуса моего боевого робота о землю, потому что управление в Armored Core не относится к разряду самых простых. В этом процессе задействованы все кнопки геймпада, поэтому подробное ознакомление со всеми этими хитростями займет не менее двух часов. Впрочем, все мелкие недостатки этой игры с лихвой компенсируются той радостью, которую она приносит. Я безусловно рекомендую Armored Core всем любителям подобного рода видеоигр.









Семеро смелых

Андрей Карасев



История создания этой игры очень интересна. Поиграв в ставший хитом на PC Interstate '76, разработчики решили сделать подобную игру для консоли, но в процессе работы новая разработка ушла далеко от оригинала. По духу Vigilante 8 стал гораздо ближе к Twisted Metal, чем к Interstate '76.

Кризис, как он есть

Давным-давно, в 70-х годах нашего столетия мир бился в тисках нефтяного кризиса. Даже такие монстры капитализма, как США, не избежали его. Целыми днями люди простаивали в многокилометровых очередях за бензином. Назревал экономический кризис. По всей стране вспыхивали бунты, организованная и не очень преступность подняла голову. Все силы полиции были брошены на наведение порядка хотя бы в городах. В малонаселенных районах каждый творил, что хотел, и некому было остановить беззаконие.

ВЫБИРАЕМ УРОВЕНЬ, И ВПЕРЕД!

Мировое сообщество попало в зависимость от диктатуры OMAR (Режим Союза Нефтяных Монополистов). США стали последним оплотом свободы, не желавшим подчиниться OMAR. Стремясь к мировому господству, злобные монополисты нанимают Сида Бёрна (Sid Burn), известного террориста и поджигателя. Сторговавшись на ста миллионах долларов гонорара, Сид соглашается взрывать и разрушать стратегически важные предприятия на западном побережье до тех пор, пока Штаты не запросят пощады. Он собирает банду и принимается за дело. Банда называется The Coyotes (Койоты).

В каждой игре должны быть хорошие парни, нашлись они и в Vigilante 8. Мирные жители, решившие, что терпеть весь этот беспредел дальше невозможно, организовывают группу под командованием бывшего водителя грузовика Конвоя (Convoy) и называют себя Vigilates (Бдительные). Они постараются остановить Сида. Любой ценой.

Правительство же, бросив граждан на произвол судьбы, занялось разработкой новых мощных видов оружия. Поговаривали, что при этом использовалась информация, полученная при исследовании НЛО. Об этом узнают и Сид, и Бдительные. Сид первым врывается на правительственные склады, но прибывшие чуть позже Бдительные не дают унести ему все оружие, кое-что перепадает и на их долю.

Найди своего героя

Выбор персонажа, за которого вы будете играть, очень важен. У каждого из них свой автомобиль и свое специальное оружие.

Бдительные:

Chassey Blue — бывшая королева красоты, ставшая секретным правительственным агентом. Она получила задание уничтожить банду Сида.

Dave одержим идеей об инопланетянах. Надеется, что Бдительные помогут ему попасть в секретный исследовательский комплекс Site-4, где, по слухам, находятся пилоты упавших НЛО.

Sheila — шестнадцатилетняя красотка, приходящаяся племянницей John'у Torque.

John Torque — бывший профессиональный шулер из Лас-Вегаса, вдруг загоревшийся идеей наведения порядка в стране. Беззаветно предан Конвою.

Slick Clyde попал в команду Бдительных в общемто случайно: Конвою понадобился его грузовик. Слик считает себя самым крутым парнем в команде и стремится занять место Конвоя.

Convoy раньше был обычным водителем грузовика, но когда Койоты начали разорять его родной край, Конвой решил взять закон в свои руки и показать Койотам, где раки зимуют. Самое сокровенное его желание — побыстрее навести порядок и вернуться на свое ранчо в Колорадо.

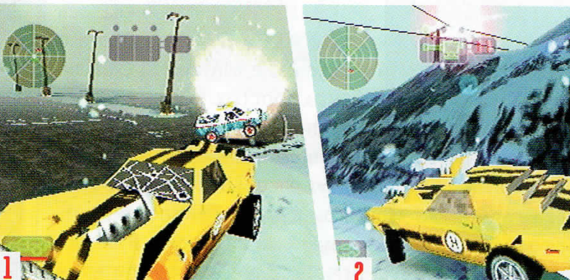
Койоты:

Houston 3 — чернокожая женщина-киборг. Она коварный и опасный противник — вживленный в голову чип подталкивает ее к новым и новым убийствам.

Loki был летчиком-испытателем экспери-



Всем здесь хорошо, кроме этого бедняги



1 Одним гадом меньше 2 В засаде







5 Точно посланная очередь остановила врага 6 В ожидании противника

Тяжела жизнь водителя-альпиниста

ментальных самолетов в секретном исследовательском комплексе Site-4. Локи немного сумасшедший, но это не мешает ему быть отличным разведчиком.

Boogie — профессиональный танцор диско. В свободное от танцев время делает всякие пакости по заказу Сида.

Beeswax — бывший фермер, ненавидит всех и вся, в особенности правительство. Вступил в банду, чтобы поквитаться со всеми сразу.

Molo — обычный тинэйджер. Когда его выгнали из школы, он угнал школьный автобус и подался к Койотам. Считает Койотов крутыми парнями и хочет, чтобы они признали его за равного. Пытаясь отличиться, вытворяет сумасшедшие, а порой и глупые вещи.

Sid Burn — лидер Койотов. Он взялся в одиночку разрушить экономику США, и получает за это неплохие деньги. Сид помешан на пожарах и поджогах. Он очень вредный, коварный и подлый. Словом, играть за него — сплошное удовольствие.

У каждого героя есть свое специальное оружие, в чем-то отражающее его личность. Например, злобный фермер-пчеловод Beeswax очень не любит правительство, потому что ядерные испытания превратили милых медоносных животных в мутантов-убийц. Соответственно, вот этих пчелок он и будет натравливать на своих противников. Ну а товарищи, знакомые с английским, посмотрев на фамилию поджигателя Сида (burn — гореть) могут догадаться, что он тоже не лыком шит.

Режимы игры

В Vigilante 8 предусмотрено два режима игры — квест и аркада.

Выбрав квест, вы встаете перед необходимостью выполнить определенное количество миссий. Однако, в отличие от Interstate '76, убийство врагов является как бы вторичным заданием. Например, играя за Койотов, вы можете получить задание взорвать бензоколонку, но противники не дадут вам спокойно добраться до нее. Что ж, придется их успокоить.

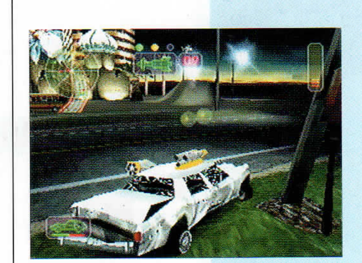
Специальное оружие доступно и в аркадном режиме. В этом случае можно выбрать четыре типа противников и указать их количество. Выбираем уровень, и вперед! Естественно, такие глупости, как миссии, в аркадном режиме неуместны. Вынеси всех — вот и вся миссия. Можно играть вдвоем, в так называемом VS-режиме, то есть против каждого из противников по очереди и просто против заданного количества компьютерных противников. Для того чтобы это занятие не приедалось как можно дольше, художники разработали восемь уровней: Невада, Калифорния, Нью-Йорк, нефтяные поля и проч., и проч.

О нелегком труде разработчиков

Совместить в игре хорошую графику, удобное управление и захватывающий геймплей удается далеко не всем. Разработчики из Luxoflux говорят, что сложнее всего было совместить легкость управления и бешеный темп игры, свойственные аркадам, с достаточно реалистичной физической моделью. Надо отдать должное Luxoflux — такой уровень реализма редко встречается в экшенах. Все окружающие вас предметы: деревья, дома, заборы могут быть разбиты или взорваны.

Разработчики постарались внести как можно больше персональных отличий в каждую машину и каждого героя. Кроме того, они заявили: нельзя относиться несерьезно к личности в игре. Серьезное заявление. Всегда бы так. Не случайно машина была названа в этом заявлении первой: Vigilante 8 — это прежде всего машины, затем оружие и снова машины.

CHASSEY BLUE — БЫВШАЯ КОРОЛЕВА КРАСОТЫ.



Графика

Отлично прорисованная трехмерная графика. Разнообразие пейзажей умиляет — сложно вот так сразу вспомнить хорошую игру, в которой действие происходило бы и в каньонах, и на горнолыжном курорте, и на городских улицах. Как уже говорилось, все предметы разрушаемы — например, закрытые ворота можно как расстрелять, так и просто проехать напролом. К недостаткам движка игры можно отнести распространенную проблему, когда, например, машины могут проезжать друг в друга или в здания. В остальном же все работает как часы — ни выпадающих полигонов, ни pop-up'ов.

Звук

В игре использованы популярные ритмичные мелодии семидесятых. Собственно, так и должно быть, ведь игру создавали люди, увлеченные культурой того времени. Что ж, очень неплохо. После ставшего уже привычным техно, такая музыка в экшене становится просто откровением. Недостаточно реалистично выполнены звук мотора и стрекот пулемета, но это не раздражает, я уже просто вредничаю.

Резюме

Может, кто-то и не согласится, но, на мой взгляд, у Luxoflux получилась отличная игра. С другой стороны, этого можно было ожидать — Activision плохих игр не издает! Большинство игр "берут" чем-то одним — графикой, дизайном или хорошим геймплеем, но Vigilante 8 хорош во всех аспектах. Это идеальное развлечение после напряженного трудового или учебного дня. Яркая, красочная графика, динамичное действие плюс отличная возможность потренировать рефлексы спинного мозга!







Разработчик
SCEI
Издатель
SCEI



Чертик из табакерки

Модернист

Ну и загадочный же народ эти японцы! С одной стороны, они являются наследниками многовековой культуры, давшей миру волшебно красивые трехстишья-хайку и замечательные гравюры Хокусая. С другой стороны, эти потомки самураев испытывают трогательную любовь ко всяким там тамагочи, роботам-трансформерам и манга-комиксам вроде Ghost in the Shell. Я вполне могу понять, например, американцев с их слегка панибратской симпатией к Бэтмену, Супермену и прочим героям десятицентовых комиксов. Эти сверхгерои — свои парни, стопроцентные янки. Они утверждают привычные с детства идеалы, используя при этом обычные, хоть и несколько модернизированные, методы. Японские же комиксы отличаются от своих североамериканских аналогов, как Сцилла отличается от Харибды. Они представляют собой смесь невероятного фэнтези, предельно кровавых детективов и наивных любовных романов. Все эти футуристические приключения нереальных персонажей выполнены в броско-схематичной манере, характерной исключительно для японских комиксов-манга. Но какой же гигантской популярностью пользуется вся эта продукция!

ИГРА ПОЛУЧИЛАСЬ НА УДИВЛЕНИЕ ПРОСТОЙ.

Вот и Ghost in the Shell, появившийся на свет в виде комикса, нарисованного известным художником Масамуне Широу, продолжил свою карьеру и последовательно перевоплотился в книгу-бестселлер, фильм и видеоигру.

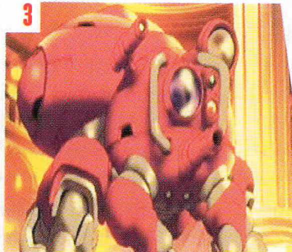
Дальневосточный киберпанк

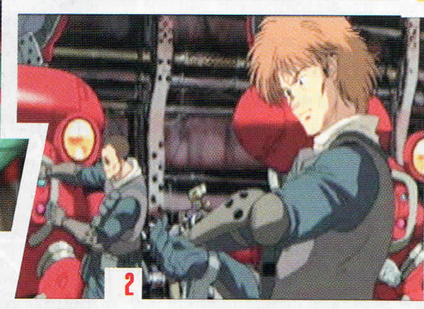
Сюжетная линия новой игры от SCEI отличается удивительным драматизмом. Представьте себе сравнительно недалекое будущее, а именно год 2029. Понятие "государственная граница" к тому времени стало чем-то абсолютно бессмысленным, потому что стремительное развитие Интернета стерло все рубежи между странами. Однако секретные организации продолжали плести свои темные интриги, засылая бесплотных кибернетических агентов в мировые информационные сети.

У этих рыцарей электронных плащей и кинжалов не было физического тела, и они могли свободно путешествовать по каналам Сети, собирая и анализируя секретные данные. Тайные исследования, проводимые министерством иностранных дел Японии, привели к появлению на свет искусственного разума, названного "Проект 2501". Впрочем, хитрые японские дипломаты сочли это название слишком простым для такой секретной разработки, поэтому они решили запутать всех еще больше и назвали новорожденное киберсущество Кукловодом. Лихо закрученный сюжет, не правда ли? Погодите, то ли еще будет.

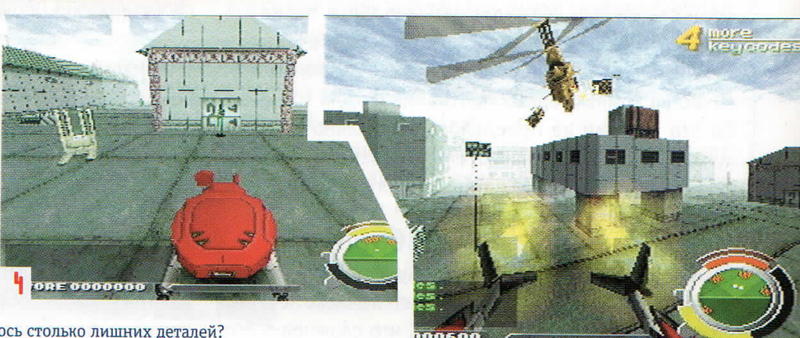
Поначалу Кукловод имел вполне приемлемую физическую оболочку. Однако, на свою беду, этот сверхразум схлестнулся с каким-то киборгом, который привел тело Кукловода в состояние полной негодности. Самому супермозгу удалось избежать жестокой рас-







У девушки-суперагента удивительно проникновенный взгляд



1 Глоток свежего воздуха 2 Почему же у меня осталось столько лишних деталей? 3 Новая версия Фольксвагена-жука 4 Если как следует разогнаться, то никакие ворота не смогут устоять



5 Ой, какой вертолетик! 6 И никогда, слышишь, никогда больше не называй меня цыпленком!

По-моему она обиделась

правы, однако в результате всех этих приключений Кукловод оказался заперт в глобальной компьютерной сети. Конечно, подобная судьба вряд ли могла устроить такое высокоразвитое существо, поэтому пытливый разум стал искать способ обрести новое физическое тело. Все это чертовски напоминает готические истории о призраках, пересказанные на современный кибернетический лад. Между тем, пока взбешенный Кукловод метался между сайтами и чатами, секретное государственное агентство решило отловить этого опасного скитальца и отправило на его поиски лучшего из своих суперагентов.

Майор Мотоко Кусанаги, японский вариант женщины по имени Никита, была назначена ответственной за операцию по поимке Кукловода. Эта храбрая леди добросовестно изучила все материалы дела и пришла к выводу, что Кукловод вовсе не был злобным маньяком, мечтающим завоевать этот лучший из миров. Супермозг оказался славным парнем, который предложил майору Кусанаги свое всемерное сотрудничество. Он открыл ей глаза на все те безобразия, которые творятся в министерстве и агентстве, где коррумпированные чиновники проводили свою бесчестную политику. Правда, в награду Кукловод попросил Мотоко о пустячной услуге — поделиться с ним физической оболочкой. После недолгого раздумья храбрая женщина ответила согласием. В этот момент все японцы должны плакать, точь-в-точь как европейцы и американцы на просмотре фильма "Титаник".

На Факошиме по небоскребам

Итак, теперь, когда мы подробно ознакомились с сюжетом, перед нами встает законный вопрос: "А стоит ли в это играть?" Удивительно, но ответ будет положительным. Все дальнейшее действие игры представляет собой один сплошной отстрел кучи разномастных злодеев на 12 футуристических уровнях. Ваша героиня, которая одновременно является и Кукловодом, сидит за рулем некоего тяжеловооруженного чуда техники, внешне очень напоминающего божью коровку. Этот удивительный аппарат, который называется сомнительным словом Факошима, способен перемещаться в трех измерениях, поливая все вокруг ураганным огнем из своих пушек.

Картины всех этих масштабных разрушений вы можете наблюдать как в популярном виде "от третьего лица", так и из кабины танка. По своей красочности графика в Ghost in the Shell не уступает Armored Core. Плавные движения всех объектов прекрасно сочетаются с текстурами и статичными картинками. В лице Ghost in the Shell мы получили характернейший образец нового подхода к трехмерной графике, основанный на воинственном отрицании всего двухмерного и рисованного. Хотя нет, некоторая доля двухмерной графики в игре все-таки присутствует:

У ЭТИХ РЫЦАРЕЙ ЭЛЕКТРОННЫХ ПЛАЩЕЙ И КИНЖАЛОВ НЕ БЫЛО ФИЗИЧЕСКОГО ТЕЛА.

всех поклонников японской мультипликации, безусловно, порадует возможность посмотреть десятиминутный фрагмент того самого мультфильма, по мотивам которого и была сделана эта игра.

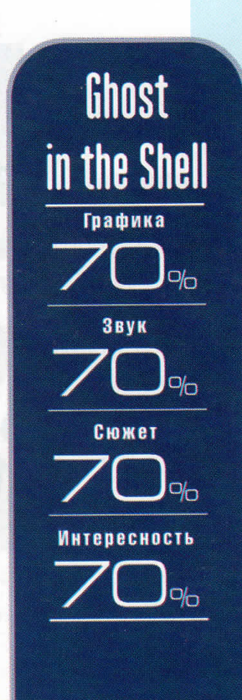


Когда легко в бою

Что касается управления, то оно оказалось до умиления простым. Стандартные стрелочки для передвижения по округе дополняются двумя функциональными клавишами для метания гранат и ведения огня из малокалиберной пушки. Кстати, о пушках: ваши враги тоже не собираются сдаваться в руки правосудия без боя. Вам придется выдержать множество жарких схваток со свирепыми роботами, коварными пехотинцами и маневренными вертолетами. Эти бои будут проходить в самых разных местах — от городских каменных джунглей до безмятежного океанского простора.

Правда, в бочке меда есть своя неожиданная ложка дегтя: авторы настолько искренне позаботились об удобстве игрока, что сама игра получилась на удивление простой, и один мой знакомый прошел ее с начала до самого конца за два с половиной часа. Причем он не пользовался любезно предоставленной разработчиками возможностью потренировать свои навыки управления Факошимой и пострелять по абстрактным цветным мишеням. На прохождение одной миссии в игре уходит от трех до десяти минут, что, по моему мнению, является недопустимо малым сроком. В остальном же эта игра является вполне пристойным action'ом, лишенным, правда, каких-либо индивидуальных черт.

Ghost in the Shell является именно той программой, которую стоит взять у друга поиграть на парутройку дней. Но я бы не советовал вам тратить на нее свои деньги. Все-таки Запад есть Запад, а Восток есть Восток, и японский менталитет является для нас штукой сложной и непонятной.











Воин Луны

Артем В. Безродный

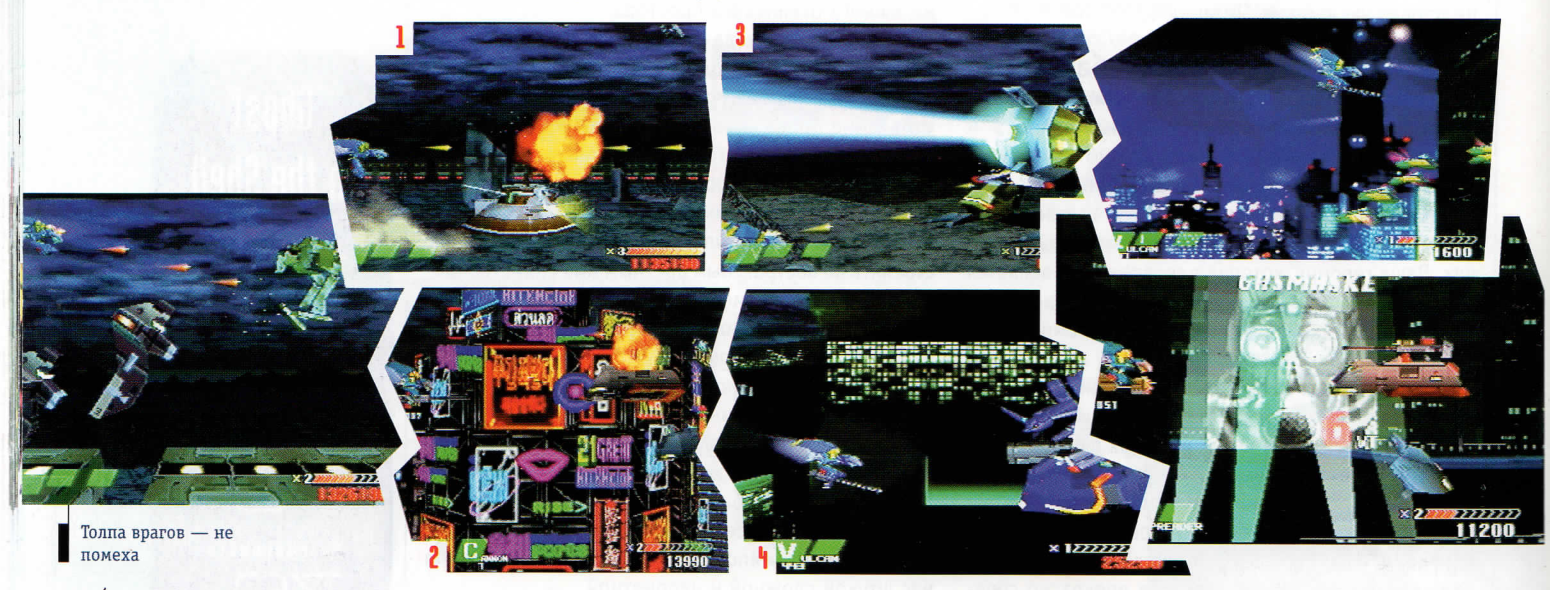
Трагична судьба некогда популярного жанра стрелялок. С сожалением можно констатировать, что он практически мертв. Последняя заметная игра подобного класса, Philosoma, была выпущена примерно два года назад. Но вот теперь, к радости былых почитателей жанра, появилась довольно неплохая игрушка — Einhander.

Хорошо вооруженные борцы за мир

Знакомясь с сюжетами разнообразных стрелялок, начинаешь думать, что все сценарии к ним придумывает один и тот же человек. Поражает только разнообразие деталей его бесконечно повторяющегося ночного кошмара. На этот раз одинокому герою на небольшом, но очень боеспособном летательном аппарате придется положить конец войне, развернувшейся в эру Великого Хаоса между Землей и Луной. К счастью, разработчики компьютерных игр — люди с развитой фантазией и, придерживаясь установленных еще в незапамятные времена канонов жанра, пытаются удивить игроманов красивым графическим оформлением, качественным звуком, ну и, конечно же, разнообразием врагов, мешающих достичь конечной цели — мира во всем мире.

...БУДЬТЕ ПООСТОРОЖНЕЕ С ЭТИМИ ТВАРЯМИ, А ТО ПРОПАДЕТЕ НИ ЗА ПОНЮШКУ ТАБАКА.

Воевать за справедливость в Einhander придется на довольно оригинальном летательном аппарате, чем-то смахивающим на комара. Всего в игрушке три общедоступных и несколько секретных летал, каждое из которых различается количеством установленных заранее пулеметов и числом платформ для размещения подобранного оружия. Набор же средств вооружения достаточно разнообразен и позволит удовлетворить любую страсть к разрушению. Традиционный Вулкан, выплевывающий в противников килограммы свинца, и его более мощная разновидность Хуно, не менее традиционный Распылитель (Spreader), одним выстрелом перекрывающий большую зону пространства, массивная Пушка, чей залп наносит смертельный урон сразу нескольким врагам, ракетная установка WASP, выпускающая тонны самонаводящихся ракет, а также футуристическое Лезвие — луч лазера, расчленяющий любого, попытавшегося познакомиться с героем поближе, и очень мощный Бунтарь (Riot), луч которого тем сильней, чем больше время его зарядки перед выстрелом, — если кому-то этого мало, обратитесь к психотерапевту, налицо признаки мании величия.



Толпа врагов — не помеха

1 Смерть супостатам! 2 Пагубное воздействие цивилизации 3 Превосходство в огневой мощи не спасет! 4 Неприятная встреча с полицией

5 Профиль героя 6 Проверка на дороге



Бронепоезд будущего

Правда, таких людей наверняка утешит одно очень интересное приспособление, установленное на всех самолетиках. Механическая рука-манипулятор, при умелом обращении с которой можно с легкостью выдрать из недр поврежденного вражеского механизма его еще боеспособное оружие. Завладев таким необычным способом каким-либо из "агрегатов смерти", манипулятор можно использовать для огневого подавления боевых порядков противника. Кстати, с помощью механической руки стрельба может вестись из двух различных положений, причем в каждой из этих позиций все средства вооружения стреляют по-разному, так что фактически в игрушке оружия в два раза больше, чем было указано выше. Заняв "руку" какой-либо "пушкой", единственным способом подобрать себе новую остается традиционный "наезд" на предмет вожделения.

К сожалению, в Einhander нет никаких бонусов, завладев которыми, можно увеличить защитное поле, усилить мощь вооружения, ну и тому подобное, что является существенным отклонением от правил хорошего тона стрелялок.

Трехмерность?

Самый большой плюс игры — графика. Полностью трехмерные, текстурные, поражающие своим разнообразием и количеством враги, не менее трехмерные летала одинокого героя и пейзажи, на фоне которых разворачивается захватывающее действие игры.

Особенно хочется отметить дизайн боссов. Эти технократические орудия уничтожения смотрятся просто потрясающе. Ни одно из них практически ни в чем не повторяет другое, каждое обладает уникальным набором вооружения, во время сражения они претерпевают различные трансформации, в зависимости от того, какая их часть была повреждена. Вряд ли можно говорить о каком-нибудь AI в подобного рода игре, но финальные боссы не просто тупо обрушивают на маленький аппаратик одинокого храбреца всю свою огневую мощь, а грамотно комбинируют различные виды атак, иногда даже тщательно маскируя свои намерения.

Но хотя все события в Einhander происходят в трехмерном мире, сама игрушка по-настоящему не трехмерна. Да, враги при нападении на героя не просто наваливаются всей толпой спереди, а выходят на его курс сбоку, из бэкграунда, пролетев некоторое время параллельным с ним маршрутом. Они вообще постоянно перемещаются перпендикулярно направлению движения летательного аппарата защитника Луны. Но даже принимая в расчет это обстоятельство, а также то, что по ходу игры движение происходит не только параллельно экрану, но и в изометрической проекции вглубь него, и то, что летало, управляемое играющим, иногда облетает препятствия сбоку — игрушку нельзя назвать полностью объемной. Все действие на самом деле четко зафиксировано в одной плоскости, из-за чего иногда возникают смертельные для смельчака-одиночки ошибки. Просто не всегда понятно, что вражеское летательное средство уже вышло с заднего плана в плоскость, где с ним возможен более тесный контакт, а столкновения с движущимися предметами в Einhander летальны. Зато смерть эта будет красива. Вообще моменты расставания с жизнью всех персонажей игрушки довольно красочны.

РОБОТЫ-АНДРОИДЫ ЯВЛЯЮТСЯ ПЕРЕЖИТКОМ МРАЧНОГО СРЕДНЕВЕКОВЬЯ.



Звук

Предыдущая оценка относится только к графике, потому что звук в игре, прямо скажем, не блестящ. Два слова кратко и точно охарактеризуют вам аудиоэффекты Einhander — обычно и средне. Музычка, звучащая в игрушке, навевает мысли о прародителе жанра — восьмибитных приставках, звуки выстрелов и разрывов звучат чуть лучше. Это, по-моему, проявление просто непозволительного равнодушия к игроману, особенно, учитывая последние тенденции использования в играх популярных современных композиций или привлечения известных музыкальных команд для озвучивания игрушек. Определенное разнообразие в звуковые эффекты вносит появляющаяся на некоторых уровнях игры немецкая речь, оповещающая окружающих о вашем приближении.

Самое важное

Но, по большому счету, в подобных играх главной всегда была возможность отключить уставший мозг и дать волю рефлексам, просто расслабиться и получить удовольствие от сражения с финальным боссом. А Einhander, по-моему, просто идеальный способ отдыха для людей, занятых тяжелым умственным трудом и не желающих вникать ни в какие бурные перипетии сюжета. К тому же, как и все стрелялки, игрушка не слишком длинна, и даже не очень искушенный игрок пройдет ее двенадцать с небольшим этапов за час-полтора. И за это время с легкостью можно достичь полного умственного расслабления и ухода от всех сует жизни без войны между Луной и Землей.



Einhander	
Графика	80%
Звук	50%
Сюжет	40%
Интересность	77%









Трехмерный мордобой

Андрей Карасев

Онезабываемый Mortal Kombat! Этот "мордобойный" сериал приобрел известность, приводящую конкурентов в состояние ступора. Многочисленные клоны и подражания и даже экранизация бессмертного творения Midway подтвердили точный расчет — все мы любим набить физиономию ближнему, если не в реальной жизни, то хотя бы на экране. Что и говорить, жанр, вызывающий жаркие дискуссии о влиянии видеоигр на подрастающее и уже подросшее поколения, не сдает позиции. Огромная конкуренция заставляет разработчиков переносить виртуальное рукоприкладство в трехмерные (местами даже интерактивные) миры и детально прорабатывать каждую каплю крови, проливаемую бойцами.

КОНЕЧНОСТИ ОТРЫВАЮТСЯ НЕ ДЛЯ КРАСОТЫ...

Каким путем пойти

В эволюции файтингов наметились три основных пути развития. Самый очевидный — улучшение графики, прорисовки текстур, повышение реалистичности движений персонажа, то есть углубление и совершенствование идей, наработанных за многие годы. Ярким примером такого подхода является Tekken 3: детально проработанный сюжет, очень красивые текстуры персонажей, огромное количество комбо, но... все это в традиционном псевдотрехмерном окружении.

На другом полюсе — Bushido Blade и Tenchu, можно сказать, симуляторы реальной жизни. При некотором везении противника можно вынести одним ударом, но и он может сделать то же самое. Чем ближе виртуальная реальность к жизни, тем она увлекательнее.

Midway поддалась соблазну соединить красочный вымысел и фантазию художников с правдоподобной трехмерностью. Результатом стали они — Bio F.R.E.A.K.S. — Биологические Летающие Роботизированные Продвинутые Бронированные Убивающие Киборги. Вот так — просто и со вкусом.

Стоит ли пугаться названия

Под этим длиннющим названием скрываются самые обычные бойцы. Ну почти обычные — нормальные киборги с имплантированным оружием, мутанты. Да я на улице почти каждый день таких встречаю.

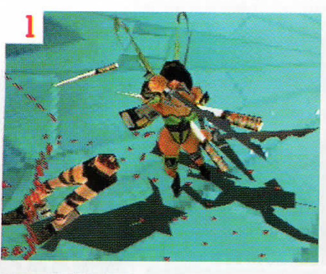
Сюжет, конечно, относится к будущему цивилизации. Великие США поплатились за пропаганду конкуренции; мегакорпорации поделили штаты как считали нужным и взяли их под свой контроль (просто дежа-вю какое-то...) Кибернетика и клонирование процветают, внедрение клонов в руководящие круги конкурентов становится каждодневной практикой. Терроризм и шпионаж, инфляция, переходящая в стагнацию... Короче, ужас, что творится.

Назревает гражданская война. При поддержке неизвестно откуда взявшейся третьей стороны номинальное правительство США предлагает свой способ решения проблемы: территориальные и деловые разногласия должны решаться на ринге силами специально выращенных и обученных киборгов — нетривиальный подход, не правда ли? Каждый киборг является полномочным представителем одной из корпораций. Победитель получает контроль над территорией проигравшей стороны.

Корпорациям идея пришлась по вкусу. Каждая из них добилась



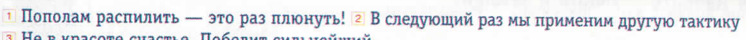
Я — Purge. Я всех в мире прекрасней!





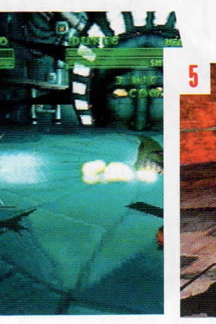


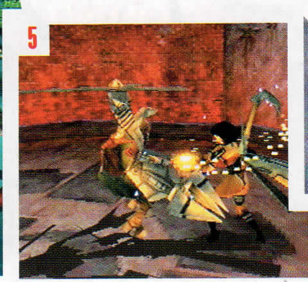




1 Пополам распилить — это раз плюнуть! 2 В следующий раз мы применим другую тактику
3 Не в красоте счастье. Победит сильнейший

4 Оружие для дальнего боя 5 Атака, еще атака... и враг повержен







Он в ярости

преимущества в своей области кибернетики, соответственно, бойцы получились разные. Правительство считает, что хорош любой, даже такой неприглядный способ предотвратить войну. Корпорации рады быстро и малой кровью решить споры (естественно, каждая из них уверена в своей победе). Выращенные для боев киборги иногда задумываются о равноправии и создают подпольное движение.

Как видите, пугаться не стоило, по части сюжета все вполне благопристойно.

Кто этот симпатичный блондин?

Модели киборгов сделаны со вкусом. Часть бойцов — более или менее люди с имплантированным оружием на месте отсутствующих частей тела. Другая часть — мутанты, довольно симпатичные, то есть в меру страшные. Некоторые бойцы потеряли способность к регенерации и их тела почти целиком заменены механизмами.

У каждого киборга есть уникальное специальное оружие, работающее в нескольких режимах, и реактивный ранец, позволяющий немного летать. Можно наносить удары руками и ногами, приседать, подпрыгивать и отходить вбок. Управление в принципе похоже на Tekken, комбо, правда, почему-то немного менее удобны, зато у некоторых персонажей очень оригинальны. Например, псиклоун умеет разбрасывать взрывающиеся заводные челюсти и запускать воздушные шары с привязанным к ним динамитом.

Зарисовки на фоне

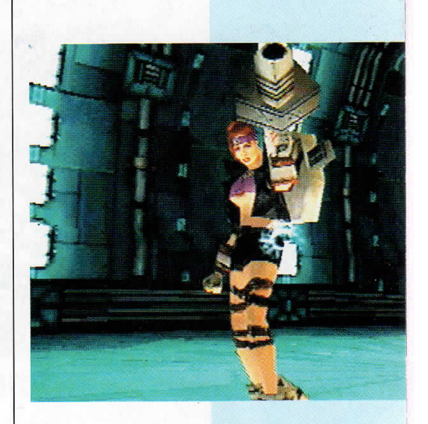
То, что принято называть "задником", в Bio F.R.E.A.K.S. доведено почти до совершенства. Арены, на которых происходят драки, полностью трехмерны. На некоторых из них выступы и карнизы образуют второй и третий этажи, то есть, используя реактивный ранец, можно забраться повыше и расстреливать конкурента с выгодной позиции. На более сложных уровнях придется уворачиваться от жерновов с шипами, всяческих острых лезвий и стараться не падать в ядовитую дрянь и лаву, разлитую по краям арены. Я сказал, что арены почти совершенны, это так, были бы они только побольше...

Впервые подобная трехмерность и функциональность окружающего мира была реализована в Bushido Blade, признанной одной из лучших игр года. Очень странно, что эта идея до сих пор не была использована в других играх.

Кровавый спорт

Гладиаторы не напрасно оснащены шипами, лезвиями, пушками и огнеметами. Конечности исправно отделяются от туловища, которое, в свою очередь, можно поделить пополам. Из оторванных рук-ног фонтанами хлещет кровь, заливая все вокруг. Брызги попадают даже на "камеру". Сначала это кажется эффектным, но скоро начинает надоедать. Конечности, правда, отрываются не для красоты, их отсутствие реально влияет на количество доступных ударов и движений. Для сохранения этих частей тела рекомендуется использовать защитное поле, продолжительность действия которого ограничена... Хочу "пнуть" уж очень традиционный AI, исправно блокирующий большую часть ваших ударов. Неправдоподобно!

ДА Я НА УЛИЦЕ ПОЧТИ КАЖДЫЙ ДЕНЬ ТАКИХ ВСТРЕЧАЮ.



Высоко сижу, далеко гляжу

В трехмерных игрушках огромное значение имеет позиция камеры. Иногда расхваливаемая разработчиками "интеллектуальная" камера сводит на нет все достоинства игры, показывая поле боя в совершенно нетрезвых ракурсах. На наше счастье, Midway благоразумно ограничила интеллект камеры до минимума — она увеличивает изображение, сужая поле зрения, когда бойцы находятся рядом, и уменьшает изображение, расширяя поле зрения, когда противники разбегаются по краям арены.

Вид "от третьего лица" вполне удобен и даже традиционен для файтингов, но для любителей экзотики в игре заложена возможность переключаться на вид "из глаз". Точнее, почти из глаз. Игравшие в Bushido Blade 2 узнают этот режим — камера находится за плечом бойца, становящегося полупрозрачным.

Вне зависимости от положения камеры, графика в игре выше всяких похвал. Движения бойцов естественны, грамотно используются эффекты цветного освещения и тени. Уверенно заявляю: Bio F.R.E.A.K.S. — один из самых качественно сделанных файтингов для PlayStation.

Вместо резюме

Довольно сложно вынести окончательный вердикт. С одной стороны, Bio F.R.E.A.K.S. не привнесли в жанр файтинга ничего принципиально нового. С другой — драки еще не видели такой качественной трехмерной графики. Остается надеяться, что выход этой интересной и красочной игры подтолкнет разработчиков к использованию новых идей. Скажем громко и решительно — хватит лепить клоны, хотим нового!



Поздравляем победителей!



На вопросы по великолепной гонке Gran Turismo правильно ответили

Александр **Букин** (г. Ярославль)
Андрей **Любешкин** (г. Москва)
Мистер **Стомакк** (г. Москва)
В.С. **Кутылин** (г. Ульяновск)
Георгий **Поздняк** (Московская обл., г. Ивантеевка)
Александр **Рогачко** (г. Смоленск)
Николай **Ермишин** (г. Челябинск)
Александр **Глушков** (г. Киров)
В.**Смирнов** (г. Санкт-Петербург)
Андрей **Веселов** (г. Саратов)

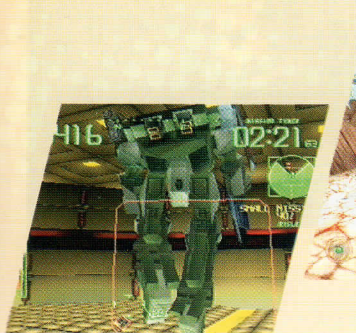
Даже среди победителей не все ответы были равнозначны, но раз они оказались **лучшими**, призы достаются им. Прекрасный **фирменный диск игры Gran Turismo** будет вручен всем поименованным. Звоните в редакцию и **получайте призы.**

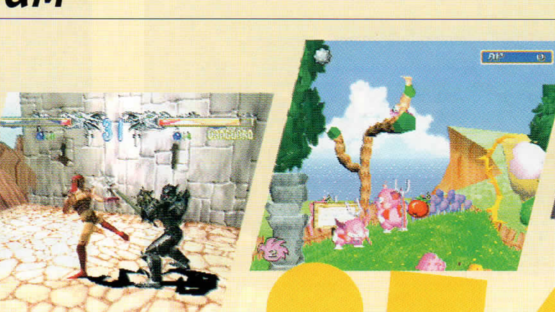
Практика



Взлом





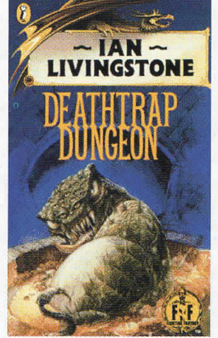


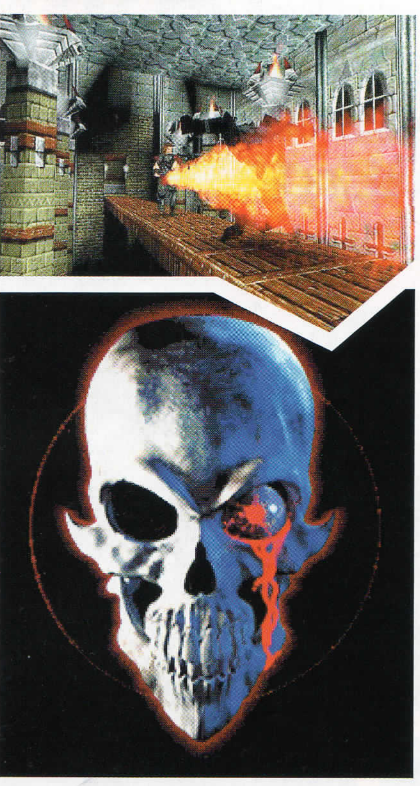
Deathtrap Dungeon

Модернист

ЭНЦИКЛОПЕДИЧЕСКИЙ СПРАВОЧНИК ПО ИГРЕ

Хорошие игры заслуживают углубленного изучения. Отличные игры, вроде Deathtrap Dungeon, заслуживают того, чтобы про них были написаны целые научные исследования. Не претендуя на полную объективность, я, тем не менее, решил постараться написать краткий справочник для всех искателей приключений, которые стремятся заполучить в свои руки баснословные сокровища барона Сукумвита. Уверяю вас, что в городе Фанг этот номер журнала "Видеоигры" стал бы бестселлером года.





Итак, для начала нам стоит разобраться со своими вторыми "Я", то есть **ГЛАВНЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ** игры Deathtrap Dungeon:

Цепной Пес (Chaindog)

Цепной Пес — это варвар из варваров, сильный, как Конан, суровый, как Аларих, и грозный, как Аттила. Его удар сокрушителен, а рана, которая надолго вывела бы из строя Красный Лотус, не представляет для этого храброго воина никакой опасности. Однако Цепному Псу крайне сложно сражаться с быстрыми и ловкими противниками: он просто не успевает парировать их коварные удары. Вообще, его физическая подготовка отличается досадной однонаправленностью. Учтите это, когда будете пытаться убежать от особо зарвавшихся монстров. Бегает-то этот варвар быстро, однако разгоняется крайне медленно, так что в большинстве случаев вам лучше попытаться уложить неприятеля мощным ударом меча, чем, убегая, получить кривой кинжал в спину. Пословица "плохой мир лучше доброй ссоры" здесь не работает.

Красный Лотус (Red Lotus)

Эта достойная женщина напоминает Жанну д'Арк, принцессу Зену и Лару Крофт одновременно. Удар ее меча не столь смертоносен, как у Цепного Пса, однако за то время, пока варвар успеет рубануть противника один раз, она может нанести два, а то и три вполне ощутимых удара. Красный Лотус гораздо быстрее разгоняется и может без труда пробежать по тонкой дощечке, которая неминуемо сломается под массивной тушей грозного варвара. Виртуозное владение мечом вкупе с потрясающей ловкостью позволяют ей спокойно парировать удары самых ловких Адских Клоунов. На первый взгляд, Красный Лотус кажется идеальным персонажем, однако несколько точных





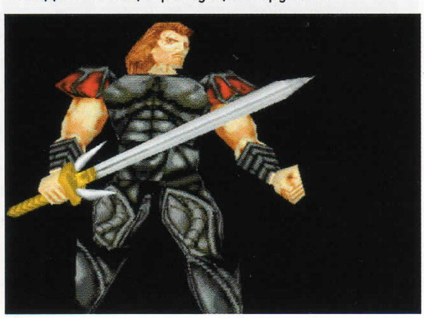
ударов вражеского оружия могут стоить вашей героине не только здоровья, но и жизни. Старайтесь постоянно атаковать, а при появлении большого количества противников отбегайте назад и сражайтесь с ними поодиночке.

Теперь давайте поговорим о том, без чего даже самый матерый варвар вряд ли сможет одолеть свирепых монстров Подземелья, — о вашем **ОРУЖИИ**:

Стандартный Меч (Standard Sword)

Этот Меч подходит для боев с обычными врагами, вроде Импов или Рыцарей Драконьего Дыхания. Однако не пытайтесь использовать его в битвах с более серьезными противниками: живые мертвецы или воины, защищенные магическими доспехами, абсолютно неуязвимы для этого, в общем-то, базового оружия. Серьезные соперники требуют серьезного подхода!

Вид: Колюще-режущее оружие



Боевой Молот (Warhammer)

С помощью Боевого Молота ваш персонаж способен наносить прямо-таки сокрушительные удары. Однако это оружие имеет и свои ощутимые минусы: Молот тяжелее Меча, поэтому, пока вы с грозным видом будете заносить это орудие над головой, ваш враг сможет провести роковой удар.

Вид: Тупое оружие

Красный Меч (Red Sword)

Этот магический клинок будет вам совершенно необходим в схватках с наиболее серьезными врагами, такими как Гидра, Аграш или Красный Дракон.

Вид: Колюще-режущее оружие/Красная Магия

Клинок Темного Духа (Black Spirit Sword)

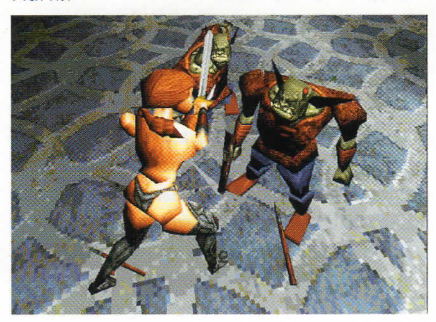
Клинок Темного Духа подобен Мечу, Несущему Бурю из классической книги об Эльрике. Это оружие, выкованное слугами дьявола в канун Вальпургиевой ночи, несет в себе могучий заряд Черной Магии. Недобрый Меч поможет вам сразить Пурпурного Дракона, однако будьте готовы к любым неожиданностям. Зло способно причинить вред даже своему повелителю.

Вид: Колюще-режущее оружие/Черная Магия

Серебряный Клинок (Silver Sword)

Лучшее оружие для борьбы с живыми мертвецами. Зомби, привидения и скелеты боятся этого Клинка до дрожи в коленях.

Вид: Колюще-режущее оружие/Белая Магия



Отравленный Клинок (Venom Sword)

Эта штука будет посильнее отравленной шпаги Лаэрта! Согласитесь, что весьма трудно представить себе достойного сына Полония шинкующим, к примеру, Женщину-Змею. Зато ваш персонаж справится с этой задачей без особых усилий. К тому же Отравленный Клинок будет вам необходим в схватке с Пещерным Дьяволом или Кровавым Зверем.

Вид: Колюще-режущее оружие/Яд

Магический Боевой Молот (Magic Warhammer)

С этой тяжеленной кувалдой вам не будут страшны любые орды Скелетов и Гигантских Пауков. Звучит, словно рекламный лозунг, но, тем не менее, лучшего средства против этих существ вам не найти!

Вид: Тупое оружие/Серая Магия

Прекрасным добавлением к смертоносным орудиям вашего персонажа будут всякого рода **ХИТРЫЕ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ**:

Аркебуза (Blunderbuss)

Этот примитивный мушкет способен, извините за натурализм, разнести череп Импа с расстояния десяти шагов. Однако я не рекомендую вам использовать его в боях с живыми мертвецами, вроде Привидений.

Вид: Огнестрельное оружие

Бомба (Bomb)

Бомбы имеют очень короткий фитиль, так что не зевайте. Идеальны для зачистки многоэтажных уровней. Встаньте на краю обрыва и метайте их вниз, наслаждаясь красочными пиротехническими эффектами.

Вид: Взрывчатые вещества

Гранатомет (Grenade Launcher)

Так и хочется воскликнуть вслед за Дюком



Ньюкемом: "Hail to the king, baby!"

С Гранатометом вы сможете выкуривать своих врагов из самых надежных укрытий. Правда, смотрите, чтобы враги потом не выкурили откуда-нибудь и вас...

Вид: Взрывчатые вещества

Ракетница (Rocket Launcher)

Вот это разговор! Мало какой злодей способен оспорить такой убедительный аргумент, как прямое попадание ракеты! Только экономьте боезапас: "Стингеры" здесь на дороге не валяются.

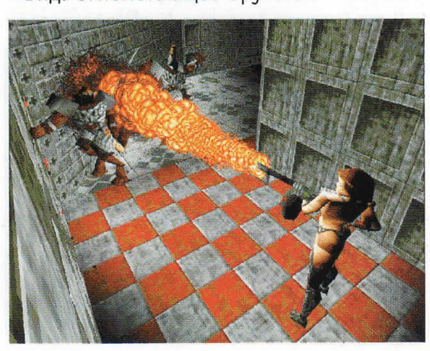
Вид: Взрывчатые вещества



Огнемет (Firethrower)

Огнемет является очень удобным, действенным, а главное, эффектным оружием. Эта мечта пиромана способна разогнать целую толпу тренированных монстров. Опять же учтите, что заряды для Огнемета попадаются очень редко, так что приберегите их на случай крайней необходимости.

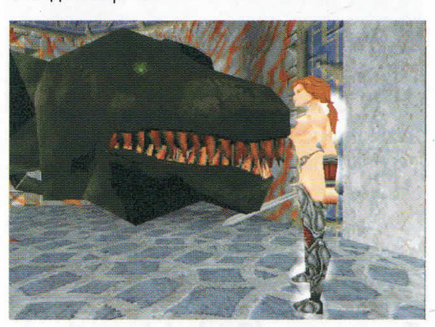
Вид: Огнеметающее оружие



Огненное Копье (Flamelance)

Это чудо науки стреляет мощными сгустками энергии, которые рикошетят от стен и могут настичь вашего противника, пролетев по совершенно невероятной траектории, словно бильярдный шар, влетающий в лузу от двух бортов. Огненное Копье будет особенно полезно вашему персонажу в битве с самыми суровыми противниками, включая больших роботов.

Вид: Энергия



Конан, конечно, не любил всякие там "магические штучки". Однако мы живем в просвещенное время, так что я не рекомендовал бы вам пренебрегать столь действенной вещью, как **ЗАКЛИНАНИЯ**:

Огненная Муха (Firefly)

Глубоко мирное заклинание. Огненная Муха используется для освещения всяческих темных закоулков и мрачных пещер.

Вид: Белая магия

Звездное Заклинание (Starspell)

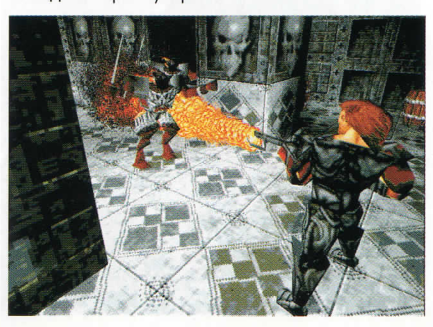
Боевое заклятье, которое бывает чрезвычайно эффективно против толп разного рода живых мертвецов, таких как зомби, привидения или скелеты. Крайне малоэффективно против драконов.

Вид: Энергия/Белая Магия

Огненный Шар (Fireball)

Классическое заклинание, которое может помочь справиться с большинством стандартных врагов. Однако этот сгусток плазмы не причиняет никакого вреда зомби и прочей мертвой и полумертвой нечисти.

Вид: Энергия/Красная Магия



Заклятье Бритвы (Razorspell)

Если в своих исканиях персонаж натолкнулся на группу опасных врагов, которые чувствительны к холодному оружию, то прекрасным выходом из ситуации может служить использование Заклятья Бритвы. На злодеев обрушится настоящий дождь из маленьких и острых лезвий, который на время сможет остановить самую свирепую атаку.

Вид: Энергия/Серая Магия

Турбозаклинание (Jetspell)

Очень действенное заклятье. На головы ваших врагов начинают сыпаться небольшие, но чрезвычайно эффектно взрывающиеся камешки. Я рекомендую использовать Турбозаклинание в крайних случаях, когда ваш герой оказывается в окружении целой орды злонамеренных негодяев.

Вид: Энергия/Серая Магия

Великое Заклятье Бритвы (Great Razorspell)

Сохраните его до того времени, когда вам действительно понадобится сверхмощное заклинание. Это стоит того. То, что происходит после его применения, похоже на смесь цунами с рекламным роликом фирмы "Жилетт".

Вид: Энергия/Серая Магия

Арка Силы (Arc Of Power)

Прекрасный способ поставить на место сразу нескольких зарвавшихся монстров. Один энергетический удар может поразить трех врагов одновременно, что является весьма неплохим результатом.

Вид: Энергия/Синяя Магия

Боевая Свинья (War Pig)

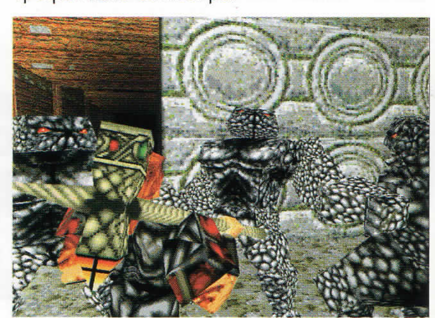
Помните, в заставке игры на незадачливого авантюриста натыкается умильная хрюшка, увешанная динамитными шашками? Так вот, это и есть Боевая Свинья. Приберегите это пробивное животное на случай столкновения с каким-нибудь крутым боссом из разряда чувствительных к Красной Магии.

Вид: Взрывчатые вещества/Красная Магия

Вот ваш герой нагрузился всяческими хитрыми мечами и свитками с доисторическими проклятьями. И что теперь? Сюрприз! Готовьте мешки для бонусов! Настало время для **РАЗНООБРАЗНЫХ ПОЛЕЗНЫХ ВЕЩЕЙ**:

Эликсир Здоровья (Health Potion)

Его название говорит само за себя. Как прекрасно бывает хлебнуть глоточек такого Эликсира после жаркой и тяжелой схватки! Внимательно осматривайте местность, прилегающую к полю битвы: здесь вы вполне сможете найти баночку-другую трофейного Эликсира.



Противоядие (Antidote)

Вещь довольно редкая и весьма полезная. Противоядие поможет вашему организму в борьбе с отравой, которую источают коварные демоны и отвратительные пауки.

Эликсир Силы (Strength Potion)

Иногда вашему герою придется столкнуться с исключительно злобными персонажами, большинство из которых поджидают вас в концах уровней. В таких случаях Эликсир Силы может оказаться исключительно своевременным допингом.

Эликсир Скорости (Speed Potion)

Этот стимулятор позволит вашему герою сравняться если не с Карлом Льюисом, то, во всяком случае, с Беном Джонсоном. Демоны, мимо которых вы промчитесь, будут еще долго вертеть головами и спрашивать друг друга: "Слушай, а что это было?"



Заклинание Ледяного Холода (Charm Of Icy Cool)

К журналу Cool это заклинание не имеет ровным счетом никакого отношения. Оно помогает исключительно против дыхания драконов и прочих неприятных вещей, связанных с резким повышением температуры.

Опека (Warding)

Талисман Опеки защитит вас от стрел и мечей, приняв на себя большую часть их разрушительной силы. Приберегите его для серьезных боев с физически развитыми противниками вроде Рыцарей Черного Дракона.

Противоколдовское Заклинание (Anti-Magic Charm)

Штука архиважная и архиполезная. Противоколдовское Заклинание существенно смягчает тот разрушительный эффект, который оказывает на организм вашего героя магическое оружие демонов и жриц.



Невидимость (Invisibility)

Очень редкий, исключительно ценный эликсир. При употреблении внутрь он делает вашего персонажа на некоторое время абсолютно невидимым, что в ряде случаев может спасти его от лютой смерти. Только учтите, что, нападая на врага, вы сразу же теряете этот полезный талант, поэтому будьте расчетливы и терпеливы.

Итак, мы достигли апофеоза. Дамы и господа! Разрешите мне представить звезд сегодняшнего вечера! Вот, наконец, и они, **ВАШИ МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ВРАГИ**:

Импы (Imps)



Если вы еще не забыли Импов из приснопамятного Doom'a, то вы легко сможете представить себе их собратьев из Deathtrap Dungeon. Импы — создания маломощные, однако в больших количествах они представляют собой, как сказал бы Том Клэнси, прямую и явную угрозу. Эти злобные существа довольно ловко метают ножи и дротики, что может привести к легким и незначительным ранениям. Однако если ваш герой встретит семь-восемь Импов, то он рискует попасть под настоящий ливень из всяческих острых предметов. Убегать нет смысла, нападайте первым, и ваш герой в



течение минуты расшвыряет целую толпу этих маленьких злодеев.

Оркские Воины (Orc Warriors)

Эти неуклюжие существа знакомы нам еще по книгам Дж. Р. Р. Толкиена. Что могут сделать вашему хорошо натренированному герою ленивые солдафоны с секирами в кривых лапах? Да ровным счетом ничего. В битве они практически бесполезны: этих парней можно обратить в бегство одним-единственным удачным ударом. Оркские Воины служат в основном для того, чтобы вы не расслаблялись и постоянно находились в состоянии боевой готовности.

Оркские Арбалетчики (Orc Crossbowmen)

В большом количестве Оркские Арбалетчики могут оказаться весьма опасными противниками. Арбалет — это тяжелое и мощное оружие, и стреляет он, между прочим, не стрелами, а короткими, но толстыми дротиками с кожаным опереньем. Конечно, Арбалетчики несколько медлительны, но когда отряд из пяти таких воинов производит залп по вашему герою, то ему может прийтись очень несладко. Прорывайтесь вперед и навязывайте им ближний бой. А если вам еще и удастся рассредоточить отряд Арбалетчиков, то они с большой долей вероятности просто-напросто перестреляют друг друга. Дикие все-таки существа эти Орки...

Оркские Сержанты (Orc Sergeant)

Сержанты — это оркская элита. Попадаются они не так уж часто, но если на вашем пути все-таки возникнет этот огромный и чертовски агрессивный воин, то приготовьтесь к серьезной битве. Удар Сержанта мощен и точен. В битве с этим существом крайне важно уловить подходящий момент для контратаки. Подождите, пока он замахнется, потом быстро отскочите назад и, как только Сержант опустит свое оружие, атакуйте его со всей возможной скоростью. Главное — будьте осторожны и не бросайтесь вперед, пока не убедитесь, что Сержант закончил один удар и еще не начал другой. Как говорил классик, "вчера было рано, завтра будет поздно".

Углук Штормфарт, Оркский Шаман (Ugluk Stormfart, The Orc Shaman)

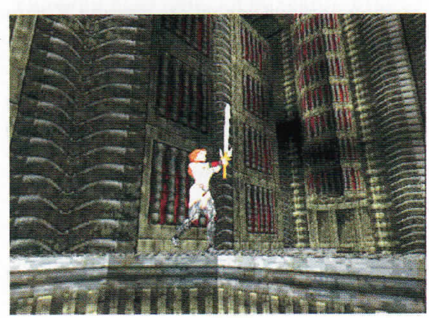
Умный Орк — это настоящее чудо и исключительная редкость. Углук, повелитель Орков, является одним из самых хитрых и опасных обитателей Подземелья. Основное оружие Шамана — это магия. С помощью своего волшебного посоха он



может метать весьма вредоносные огненные стрелы, которые могут причинить вашему герою множество неудобств. С другой стороны, глубокие познания Углука в колдовстве делают его исключительно устойчивым ко всякого рода магическим атакам. Будьте проще. Вспомните, как в подобных случаях поступал Конан, и постарайтесь сразить этого чернокнижника с помощью меча. Как писал Киплинг, "хладное железо властвует над всем". Почувствовав недоброе, Углук постарается скрыться, так что преследуйте его, не давайте ему телепортироваться и используйте Противоколдовское Заклинание, чтобы избежать магических атак свирепого Оркского Шамана.

Минотавры (Minotaurs)

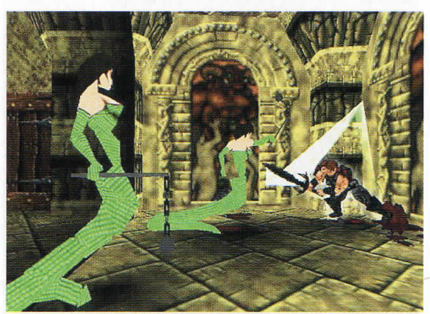
Эти гибриды человека и быка сражаются в ближнем бою не хуже Майкла Тайсона. Их рога чрезвычайно остры, а удары — просто сокрушительны, поэтому вам придется максимально использовать свое главное преимущество — скорость. Атакуйте Минотавров при первой же возможности, старайтесь ошеломить их. Главное



— не допустить полноценной контратаки, иначе вашему герою может прийтись совсем тяжко.

Женщины-Змеи (The Snake-Girls)

Они немного похожи на Spice Girls, хотя и не такие страшные. Эти воительницы с женским торсом и змеиным хвостом исключительно ловко обращаются со своими кистенями. Держите дистанцию и не зевайте, иначе на вашу голову может обрушиться жестокий удар тяжеленного



молота. Лучше всего сразу уходите в глухую оборону и выжидайте удобный момент для контратаки. Если жестокая судьба столкнула вас сразу с несколькими Женщинами-Змеями, то попытайтесь использовать заклинание, которое называется Арка Силы. Чертовски эффективная штука!

Жрицы-Воительницы (Warrior Priestesses)

Судя по всему, эти девушки продали Злу не только свою душу, но и большую часть одежды. Они не столь опасны, как Женщины-Змеи, однако тоже способны попортить вашему герою немало нервов. Воительницы отличаются отменной ловкостью и в большом количестве могут быть довольно опасны. Впрочем, при известной тренировке с ними можно справиться без особого труда.

Жрицы-Воительницы, Метающие Ножи (Warrior Priestesses Knife Throwers)

Эти Воительницы гораздо более опасны, чем их коллеги, которые не обладают навыками метания холодного оружия. К этим девушкам нужен особый подход. Вам придется немного полавировать между летящими кинжалами, однако в ближнем бою метательницы ножей сражаются ничуть не лучше обычных Жриц-Воительниц.

Высшие Жрицы (High Priestesses)

Высшие Жрицы в наибольшей степени продвинулись в своих мистических опытах, превратившись в полулюдей-полудемонов, стилизованных в духе персонажей Говарда Лавкрафта. Как вы сами догадываетесь, справиться с такими серьезными противниками будет отнюдь не легко. Высшие Жрицы используют огненные заклятия, которые могут нанести вашему герою довольно серьезные повреждения. Секрет победы заключается в том, чтобы вовремя зайти к ним с тыла и нанести пару-тройку метких ударов каким-нибудь тяжелым предметом. Конечно, нехорошо бить женщину мечом, особенно в спину, но что делать, если она постоянно лупит перед собой всякими там огненными шарами, — в такой ситуации даже английский посол может забыть об этикете.

Демоническая Ведьма (Demonwitch)

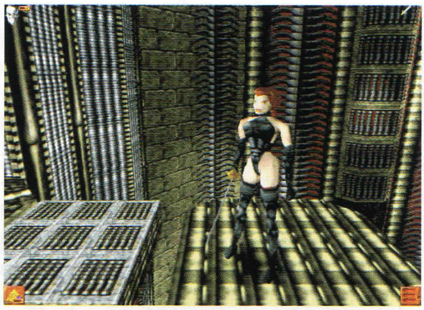
К этому четырехрукому страшилищу лучше вообще не приближаться.



Демоническая Ведьма является неким подобием универсального солдата: она прекрасно сражается в ближнем бою с помощью короткого меча, у нее есть крепкий щит, который эффективно отражает удары вашего оружия, и, плюс ко всему этому, у Ведьмы имеется весьма мощный магический посох. Используйте старое доброе Противоколдовское Заклинание для нейтрализации ее вредоносных выпадов и в свою очередь обрушивайте на ведьму поток боевых заклятий.

Аграш, Демон-Некромант (Agrash The Necromantic Demon)

Красный дьявол Аграш является самым опасным демоном во всем Подземелье. Он обладает отвратительной привычкой



быстро телепортироваться, а потом возникать за вашей спиной и предательски убивать героя несколькими Огненными Шарами из своего трезубца. Заметив Аграша, используйте Заклинание Ледяного Холода, которое поможет вам противостоять огню. Учтите, что Демон-Некромант неуязвим для огненных заклятий, так что не надо зря расходовать на него Огненные Шары. Лучше возьмите Красный Меч и постарайтесь подобраться как можно ближе к Аграшу — в этом случае у вас появится вполне реальная возможность нашинковать его хвост, словно капусту для закваски.

Жонглеры-Убийцы (Death-Jugglers)



Они ужасно похожи на персонажей славного фильма “Клоуны-убийцы из дальнего космоса”. Эти злобные арлекины вооружены двумя увесистыми кистенями, которые в их умелых руках являются достаточно серьезным оружием. Один или два Жонглера вряд ли смогут доставить вам ощутимые неприятности, однако если вы паче чаяния наткнетесь на целую толпу вооруженных циркачей, то будьте предельно осторожны. В любом случае, хорошо смеется тот, кто смеется последним!

Адские Клоуны (Hell-Clowns)

Естественно, что, как и любая другая готическая игра, Deathtrap Dungeon не обошлась без зловещих Клоунов. Эти диковатые создания бродят по Подземелью с длинными тонкими ножами, чем-то напоминающими медицинские ланцеты, разыскивая незадачливых охотников за сокровищами. Конечно, им не повезет, если они наткнутся на Цепного Пса, находящегося в хорошей физической форме, однако если варвар будет изранен, то исход поединка предугадать будет довольно сложно. Адские Клоуны не делают ни одного лишнего движения, их удары в подавляющем большинстве случаев достигают своей цели. В любом случае, вам стоит уйти в глухую оборону, а при первом удобном случае перейти в контратаку и хорошенько наказать инфернальных лицедеев. Если вы столкнетесь с несколькими Клоунами одновременно, то сразу же используйте Заклятье Бритвы.

Шут Адского Короля (Hell-King's Jester)

Очень недоброе существо. Этот босс Адских Клоунов является подлинным проклятьем Подземелья, атакуя неожиданно и смертоносно. Берегитесь его шутовского жезла, который скрывает в себе немало неприятных сюрпризов. К тому же против Шута Адского Короля нельзя применить какую-нибудь особую тактику — у него нет ярко выраженных



слабых мест в обороне. Так что нападайте и защищайтесь, используйте разные виды оружия и боевые заклинания. Главное — быть осторожным и держать дистанцию.

Большой Механизм (Greater Automaton)

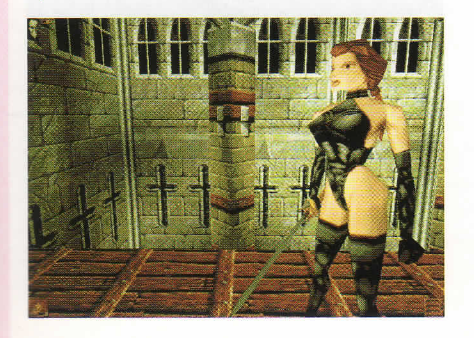
Это — самый большой из роботов Подземелья. Механистический гений безумного барона создал совершенные боевые машины, которые могут поливать врагов пламенем из огнемета и метать в них остро заточенные железяки. Не пытайтесь подобраться к ним близко: вращающиеся лезвия и сверла превратят ваши доспехи в подобие убогого дуршлага. Лучший способ борьбы с Большими Механизмами — это использование Огненных Шаров, Арки Силы или Огненного Копья.

Малый Механизм (Minor Automaton)

Эти "огнеметы на ножках" опасны своей быстротой и ловкостью. С ними лучше не вступать в ближний бой, хотя при известной сноровке их можно расколотить с помощью меча или боевого молота. Лучше всего немного отойдите назад и крушите их ракетами в лучших традициях Дюка Ньюкема. Я сам не раз применял подобную тактику, и, по моему мнению, она является наиболее прогрессивным методом борьбы с этими кибернетическими чудовищами.

Робот-Скорпион (Scorpion Automaton)

Очень-очень-очень неприятные создания. Сражаться с ними труднее, чем даже с самим Красным Драконом. Ни в коем случае не позволяйте им втянуть вашего героя в ближний бой, обычно это влечет за собой фатальный исход. Отбегите на расстояние выстрела, после чего запустите в них сгустком энергии и мчитесь дальше. Не забывайте о том, что Роботы-Скорпионы могут передвигаться с очень большой скоростью, так что не увлекайтесь стрельбой и держите дистанцию.



"Раскалыватель" (The 'Knackerer')

Этот вращающийся цилиндр является мобильным вариантом "лежащего полицейского", ограничивающего скорость передвижения по дорогам. Не пытайтесь его уничтожить, все равно ничего не получится. Смиритесь, это — неизбежное зло. Постарайтесь не попасть под эту штуку, иначе исход может быть самым плачевным.

Гигантский Ботинок (Giant Boot)

Гротескный Гигантский Ботинок управляется туповатыми Импами и может причинить вам массу хлопот. Вы не сможете нанести ему какого-либо вреда, так что постарайтесь просто-напросто отпрыгнуть в сторону и продолжайте свой путь.

Гигантская Рука (Giant Hand)

Вы помните чудесный фильм "Музей восковых фигур"? Если да, то зеленая рука, одиноко слоняющаяся по Подземелью, вряд ли окажется для вас таким уж сюрпризом. Этот малоприятный персонаж, похожий на гигантского паука, способен причинить немало хлопот даже суровому Цепному Псу. Не пытайтесь стрелять по Гигантской Руке, не бейте ее боевыми молотами, а лучше возьмите Отравленный Клинок и кольните ее пару раз. Эффект не замедлит сказаться.

Гигантская Крыса (Giant Rat)



Опаснейшая тварь. С Гигантскими Крысами надо держать ухо востро, потому что их укусы могут привести к скорой и мучительной смерти. Эти извечные спутники человека обладают исключительной ловкостью, поэтому близко к ним лучше не подходить. Они весьма чувствительны ко всему, что связано с Белой Магией, например, к Серебряному Клинку или к Звездному Заклинанию. Если же у вас нет ни одной из вышеперечисленных вещей, тогда просто-напросто бегите от Крыс куда-нибудь, где есть ямы. Глупые создания быстро провалятся в их темную глубину, избавив вас, таким образом, от лишних хлопот.

Гигантский Паук (Giant Spider)

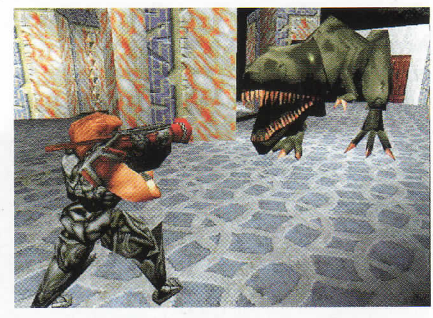


Гигантские Пауки, в отличие от Крыс, являются безобиднейшими существами. Один удар молота запросто может отправить вашего шестиногого врага в Страну Древних Пауков. Всякие там пиротехнические штучки, вроде огня, взрывчатки и чего-нибудь из области Красной Магии, могут служить прекрасным средством от любых количеств этих паукообразных. Если бы все враги были такими, то Deathtrap Dungeon удавалось бы пройти без единой записи. Только опасайтесь яда, который Пауки разбрызгивают на своих противников: пустячок, но неприятно.

Пещерный Дьявол (The Pit Fiend)



Этот реликт из "Парка Юрского периода" первым же делом попытается отгрызть вам голову своими исключительно острыми зубами. Самое печальное в данной ситуации то, что у него есть все шансы это сделать. Отойдите как можно дальше от его щелкающих челюстей и постарайтесь закидать его взрывчаткой. Если ваш боезапас подойдет к концу, то постарайтесь подо-



браться к Дьяволу сзади и рубаните его Отравленным Клинком.

Привидения (Ghosts)

Вот, наконец, и они! Классика в белом! Обычное оружие не оказывает на Привидений практически никакого отрицательного воздействия, поэтому сразу же берите Серебряный Клинок, производящий на этих мистических существ поистине сокрушительный эффект. Вообще, против Привидений можно использовать любые средства, характерные для Белой Магии, например Звездное Заклинание, которое может разметать целую толпу этих существ за считанные секунды.



Зомби (Zombies)

Мерзкие субъекты, вооруженные мечами или метательными топориками. Тупое оружие, вроде Боевого Молота, вряд ли сможет оказаться вам полезным в схватке с этими жертвами Вуду, зато один удар Серебряного Клинка способен разрубить Зомби пополам. Атакуйте их сразу, не раздумывая, иначе тяжелые метательные топоры смогут нанести заметный ущерб вашим доспехам.

Скелеты (Skeletons)

По ходу игры вам придется столкнуться аж с тремя различными видами Скелетов: простыми воинами-меченосцами, лучниками и могучими, тяжеловооруженными рыцарями. Мечи и прочие Колюще-режущие орудия малоэффективны в стычках с твердокостными останками древних воинов, поэтому постарайтесь по возможности использовать тупое и тяжелое оружие. Магический Молот является наиболее предпочтительным вариантом. К тому же Скелеты весьма чувствительны к Белой Магии, так что Серебряный Клинок может принести вам весьма ощутимую пользу. Не пытайтесь использовать против них Черную Магию, она не возымеет ровным счетом никакого эффекта. Красная Магия, а также всякого рода взрывчатка и огнеметные приспособления будут не особенно действенны.

Рыцари Драконьего Дыхания (Dragonsbreath Knights)



Эти ребята являются форменными салагами. Рыцари-новобранцы не способны причинить тренированному воину какие-либо особые неприятности, поэтому не стоит паниковать при виде толпы солдат в черно-белых доспехах. Против этих простоватых парней, вооруженных дубинками и арбалетами, подойдет любое оружие, даже Стандартный Меч. Если же на вас посягнет целая толпа подобных Рыцарей, то шуганите их динамитом.

Рыцари Красного Дракона (Red Dragon Knights)

Воины-ветераны, вооруженные тяжелыми кистенями, представляют гораздо большую опасность, нежели их драконодыхательные собратья. Впрочем, Рыцари Красного Дракона являются бойцами довольно среднего уровня, так что стандартные методы ведения боя будут весьма эффективны.

Рыцари Черного Дракона (Black Dragon Knights)

Элитные воины, своеобразная Темная Гвардия. Рыцари Черного Дракона — это мертвецы, одетые в роскошно декорированные магические доспехи. Вооружены они довольно бесхитростно, однако в руках Рыцаря Черного Дракона обычный меч обретает поистине смертоносную силу, а стандартный щит делает этих воинов практически неуязвимыми. Однако на каждую кобру найдется свой мангуст: возьмите Магический Боевой Молот, и через несколько секунд злой Рыцарь испустит свой недобрый дух!

Боевые Насекомые (Insect Warriors)

Гигантские муравьи, чьи челюсти остры, словно бритвы, и сильны, как тиски, будут стараться разорвать на части любого, кто осмелится встать у них на пути. Но, несмотря на грозный вид, их очень легко победить. Боевые Насекомые могут представлять опасность только в том случае, если вы внезапно наткнетесь на толпу, состоящую из четырех-пяти злобных муравьев. Однако даже в этом случае их легко обратить в бегство при помощи Огнемета.

Летающие Боевые Насекомые (Flying Insect Warriors)

Эта помесь мухи с драконом будет упорно летать вокруг вашего героя, пока, наконец, не ужалит его. Укус такого Насекомого чреват сильным отравлением, так что постарайтесь прихлопнуть этих монстров как можно быстрее.

Королева Насекомых (The Insect Queen)

Эта гигантская пчеломатка могла бы стать самым опасным монстром в игре, если бы не один ее существенный недостаток: она не умеет ни ходить, ни летать. С ней можно достаточно легко справиться, если подняться на один уровень повыше и сбросить на ее гнездо пару-тройку сталактитов. Конечно, вы можете и промахнуться, в этом случае спуститесь обратно и разнесите гнездовье Королевы с помощью старой доброй Ракетницы.

Медузы (Medusae)

Медузы — это три сестры, полуженщины-полузмеи. Только одна из них обладает талантом обращать врагов в камень с помощью прямого взгляда в глаза, так что постарайтесь вначале расправиться с менее опасными членами триумвирата, а уж потом принимайтесь за зеленовласую Горгону. Если эти чудовища все-таки доберутся до вас, то используйте Противоядие. От взгляда Горгоны вас может уберечь природная ловкость и изрядное количество Противоколдовских Заклинаний. Для того, чтобы сра-



жаться с Медузами, вашему герою лучше всего использовать всякого рода магические приемы, хотя простой и честный Боевой Молот также может оказаться весьма полезен в данного рода ситуации.

Крысюки-Меченосцы (Ratman Swordsman)

Простите мне вольность перевода, однако у классиков типа Глена Кука человекокрысы называются именно Крысюками. Крысюки-Меченосцы представляют собой наименее опасный вид человекокрыс и могут быть обращены в бегство одним взмахом меча. Однако в больших количествах они могут быть опасны, поэтому заранее запаситесь Заклятьями Бритвы.

Крысюки-Мушкетеры (Ratman Musketeers)

Эти ребята будут поопасней своих меченосных собратьев. Стреляют они быстро и метко, так что постарайтесь при их приближении куда-нибудь спрятаться, а потом резко выпрыгните им навстречу и сразите Крысюков в ближнем бою.

Крысюки-Гренадеры (Ratman Grenadiers)

Ультрас, просто ультрас. Они швыряют свои гранаты во все стороны, не обращая внимание ни на что. Крысюки-Гренадеры опасны своей непредсказуемостью, так что постарайтесь как можно быстрее подобраться к ним вплотную и отучить этих злодеев баловаться со взрывчатыми веществами.

Крысоогры (The Rat-Ogre)

По-моему, я видел парочку таких в московском метро. В ближнем бою эти Крысюки-мутанты могут легко уничтожить даже самого сурового варвара, так что попытайтесь воздействовать на их совесть с помощью каких-нибудь боевых заклинаний.

Король Скабулус (King Skabulus)

Повелитель крыс — это вам не Мышильда, его не победишь с помощью ореха Кракатука. Он исключительно силен, а удары его дубины, украшенной драгоценными камнями, могут серьезно подпортить здоровье любому искателю приключений. Кроме того, Король Скабулус никогда не выходит из дома без охраны, поэтому вам придется столкнуться еще и с двумя его здоровенными опричниками. Мой вам совет: отойдите подальше и громите их заклинаниями и всякого рода адскими машинками. Это — единственный способ борьбы с августейшими крысами.

Каменные Монстры (Rock Monsters)



Если бы поросенок Наф-Наф был Франкенштейном, то его творение имело бы именно такой внешний вид. Это кирпичное чудище может быть разрушено только с помощью Магического Боевого Молота, так что если у вас нет этого оружия, то бегите от Каменного Монстра со всех ног. Конечно, если вы отличаетесь безумной храбростью, то можете заманить его в один из глубоких колодцев, которые в изобилии разбросаны по всему Подземелью.

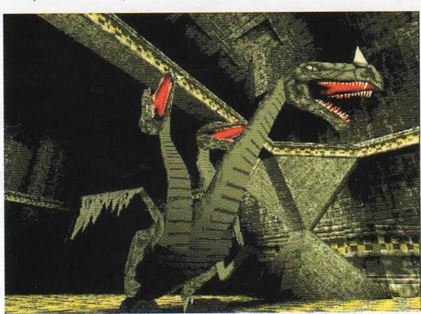
Кровавый Зверь (The Bloodbeast)

Весьма гротескное существо со змеиной головой и скорпионьим хвостом. Кровавый Зверь является исключительно недобрым противником, в ближнем бою он может серьезно отравить вашего персонажа змеиным ядом, а на некотором расстоянии способен засыпать охотника за сокровищами целым ураганом Огненных Шаров. Запаситесь Эликсиром Силы, подберитесь поближе и постарайтесь отрубить ему голову с помощью нескольких ударов Отравленного Клинка.



Гидра (The Hydra)

Этот трехголовый дракон, привезенный эксцентричным бароном из своего греческого путешествия, не умеет летать, но зато довольно ловко бегает. Если уж вы серьезно решили сразиться с Гидрой, то запомните одну золотую истину: ни в коем случае не стойте на месте, иначе ваш герой будет весьма неприятно и болезненно укушен. К тому же будьте осторожны с ее центральной огнедышащей головой, которая выпускает потоки пламени в самые неподходящие моменты. Запаситесь Заклятием Ледяного Холода и Эликсиром Силы, подойдите к чудовищу поближе и постарайтесь убить его с помощью Красного Меча, который должен валяться где-нибудь поблизости.

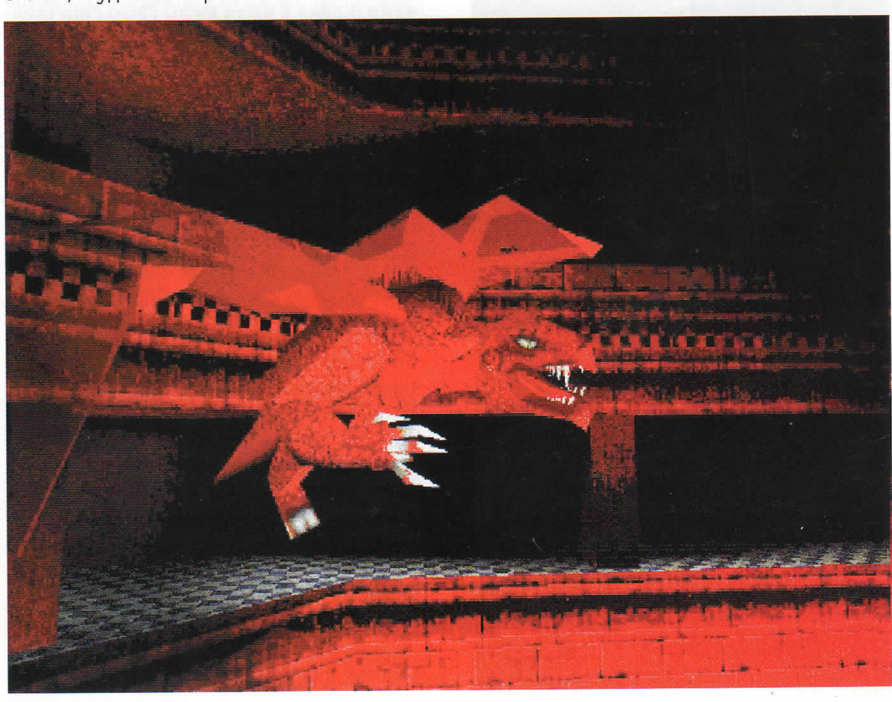


Вильфор, Пурпурный Дракон (Vilefor The Purple Dragon)

Оружие, которое не обладает магической силой, будет совершенно бесполезно против этого летающего ящера. Точно такой же нулевой эффект возымеет использование Красной Магии. Для того чтобы получить хоть какой-нибудь шанс на победу, вам необходимо найти Меч Темного Духа. На среднем уровне Арены Вильфора находятся пушки, из которых можно подстрелить дракона в полете. Когда же крылатый монстр опустится рядом с вами, то глубоко вдохните, возьмите Меч Темного Духа и постарайтесь оттяпать Вильфорову голову. При удачном исходе дела ее можно будет повесить в гостиной над камином и до конца своих дней отравлять жизнь друзей и домочадцев бесконечными байками о жестокой схватке с могучим драконом.

Мелькор, Красный Дракон (Melkor The Red Dragon)

Это ваш последний и самый серьезный противник. Между вами и грудами золота остался только Мелькор, так что постарайтесь быть максимально осторожным. Огромный Красный Дракон обрушивает на своих противников поток пламени и Огненных Шаров, так что не спускайте с него глаз. Для того чтобы обуздать это чудовище, используйте Ракетницу и Огненное Копье. Прекрасным дополнением к вашему арсеналу может служить и Боевая Свинья, однако вам в любом случае понадобится Красный Меч для того, чтобы нанести финальный удар во имя барона Сукумвита, хозяина Подземелья, Йана Ливингстона, создателя игры Deathtrap Dungeon, и Модерниста, который написал это справочное пособие.



SaGa Frontier

Т.С.Гарп

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Продолжение.
Начало см. в № 3, 4'98

Сага на то и сага, чтобы продолжаться бесконечно. В ней нет ничего стремительного и сиюминутного. Она монументальна и нетороплива. Еще один герой этой эпопеи перед вами. Сегодня мы двинемся в путь в роли Asellus.



Инцидент

Жила-была девочка по имени Аселлус, жила себе, жила, да и выскочила как-то раз на проезжую часть. Очнувшись в незнакомом месте, стала недоумевать: где это я? То ли ад, то ли больница, вокруг мрак и чей-то голос говорит: "Вы уже проснулись? Люди быстро просыпаются..."

Стала Аселлус себя осматривать: вся одежда в крови, рубашка порвана, а на груди след от колеса... Родная тетя не узнает!

Тут голос ей говорит: "Что, еще не догадались? Вы в стране магов Facinaturu, вас переехала карета нашего повелителя Орлудж. Повелитель смилостивился над вами и влил в ваши жилы свою собственную голубую кровь. Теперь вы тоже великий маг!.."

Chateau Aiguille

От нечего делать Аселлус решает немного осмотреться.

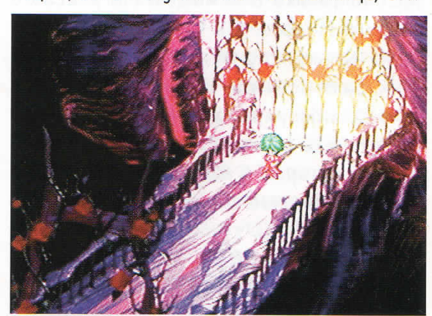
Выйдите из спальни и спуститесь по лестнице до развилки. Отсюда вы можете пройти налево в комнату с оружием и амулетами или направо к выходу из замка. Налево лучше не ходить, приятные вещи там разложены специально для издевательства над честными людьми: Аселлус может их взять, но по причине физической слабости не может вынести. Пройдите направо и загляните по очереди в каждую башенку замка. Практически везде одна и та же картина: гробы, цветы, светильники, и только в одной башенке (верхняя слева) нечто необычное: магический восьмиугольник со звездой посередине. Это — пункт телепортации. Наступив на восьмиугольник, вы перенесетесь в сад Chateau Aiguille.

Ну надо же, сколько цветов! Да, у местного правителя неплохой вкус!..

Пока Аселлус любуется клумбами, сзади возникает создание в напудренном парике и протыкает ее мечом. По траве растекается фиолетовая кровь...

Очнувшись, девочка с недоумением себя осматривает. Ни царапинки! Никак померещилось? Что-то здесь не так!

Вновь воспользуйтесь пунктом телепортации, затем спуститесь по лестнице, огибающей замок, до самого низа и войдите в освещенный дверной проем.



И вот вы в тронном зале, перед самим повелителем магов, великим и безжалостным Орлудж. Это он приказал проткнуть вас мечом, чтобы проверить, на пользу ли пошла вам его голубая кровь. Выходит, на пользу, поскольку вы стали практически бессмертным полумагом-получеловеком с фиолетовой кровью. Остается только порадоваться за вас и шумно отметить это событие, но Аселлус почему-то недовольна. Неохота ей быть магом, лень зубрить сложные заклинания, ни к чему жить вечно. Нечего ей делать в этом замке и фиолетовая кровь ее тоже не радует. А ну отпустите меня к моей тетке!

Но не тут-то было. Жестокий Орлудж назначает непокорной девице двух гувернеров-надсмотрщиков. Маг Илдон будет учить ее боевым искусствам, а принцесса Уайт Роуз (сейчас она прохлаждается в гробу в одной из башенок замка) привьет хорошие манеры.

Изъявив свою волю, повелитель магов исчезает, а ошарашенная Аселлус остается наедине со своим новоиспеченным ре-



петитором. "Красная кровь, голубая кровь, полумаг, фиолетовая кровь..." — бормочет она. Илдон выводит ее из оцепенения: пора приступать к тренировкам!

Покиньте тронный зал и спуститесь по лестнице. Перейдя мост, вы попадете в маленькую мрачную деревушку Rootville.

Rootville

В домике в центре Rootville находится лавка портного. Илдон уже заказал для вас платье. Зайдите в лавку и переоденьтесь. Какая прелесть! А вы еще не хотели жить при дворе!

Chateau Aiguille

Вернитесь в Chateau Aiguille, зайдите в правую верхнюю башенку и разбудите свою новую учительницу, сорок шестую архипринцессу магов Уайт Роуз. Пройдитесь с ней по остальным башенкам замка. Уайт Роуз расскажет много интересного про обитателей загадочных гробов. Когда увлекательная экскурсия будет окончена, вы с Илдоном можете приступить к тренировкам: для этого достаточно подняться на арену, которая находится справа от тронного зала. Вам предстоит некоторое время поучиться: в начале игры у вас нет ни оружия, ни навыков, так что на настоящие подвиги пока отправляться рано. Когда вы



проиграете и Илдон скажет, что, мол, на сегодня занятий достаточно, просто спуститесь по лестнице, а затем вернитесь обратно на арену, чтобы начать новый бой. Сколько бы вы ни проигрывали, добрый преподаватель не допустит вашего окончательного выхода из игры, так что тренируйтесь в свое удовольствие.

Так же, как в обычном бою, за победы во время тренировок Аселлус будет получать деньги. Набрав 300 credits, можете сходить в одну из лавчонок Rootville и приобрести магическое заклинание Fascination или GlassShield. Ремесленник из другой лавочки торгует всякими полезными вещичками, правда, берет за них не деньги, а... страшно сказать, пункты вашего HP (жизнь). Впрочем, меч Asura, самое дорогое из-



делие ремесленника, значительно облегчит вам жизнь на начальном этапе игры. Вместо привычных 50–200 пунктов, один удар Asura вышибет у оппонента 800–1000 (!) пунктов.

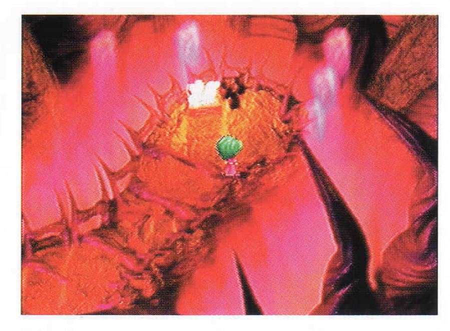
Когда вы решите, что уже достаточно натренированы, чтобы бежать из замка, вернитесь в свою спальню — так вы сможете временно избавиться от своих преподавателей. При этом Роуз уйдет отдыхать в свой уютный гробик, а Илдон вернется на тренировочную площадку.

Rootville

Сходите в лавку портного, поднимитесь на второй этаж и победуйте с пугливой девчонкой по имени Gina. Зайдите в местный бар. Если сумасшедший маг Растабан уже рассказал вам о потайном ходе из Rootville, за столом, который пустовал во время ваших прежних посещений, будет сидеть летчик.

Расскажите пилоту о том, что хотите убежать из Facinaturu, и он согласится оказать вам помощь за скромное вознаграждение. Возьмите у него ключ от запертого домика, который находится этажом ниже бара, и сходите в замок за Роуз: у архипринцессы обязательно должна быть какая-нибудь наличность.

Вернитесь в Rootville, отоприте домик и вежливо попросите медузу отодвинуть шкаф у стены. А вот и он, потайной ход!



Пробегите через пещеру к самолету. Аселлус и Роуз успевают запрыгнуть в кабину в самый последний момент: Илдон уже прибежал делать им нагоняй.

Owmi

О, это сладкое слово свобода! После мрака Facinaturu обычные города SaGa кажутся раем, а тем более старинный портовый Owmi, куда вы попадете. Пройдите на мост и прочитайте послание из лепестков, которое речные духи оставили на воде для своих сухопутных собратьев. В послании говорится о юной русалке, похищенной местным смертным. Какой-то богатый молодой человек влюбился в нее, выкрал из реки и посадил в бассейн (а может быть, и в ванну) у себя дома. Речные духи уже отчаялись вернуть свою сестру.

За мостом поверните направо, зайдите на виллу и поговорите с похитителем. Молодой человек и сам озабочен состоянием русалки — она все время молчит и почти ничего не ест, — поэтому после некоторого раздумья он разрешит вам ее повидать.



Итак, приступим к освобождению. Скажите хозяину виллы, что хотите осмотреть дом. Походите по комнатам, загляните на чердак (там лежит кое-какое оружие), а затем отыщите лестницу в подвал. В подвале пробивайтесь сквозь толпы монстров, пока не окажетесь у противоположной лестницы. Двумя этажами выше вас ждет первый босс — громадный розовый осьминог.

Водяные атаки, которые применяет этот монстр, не действуют на русалку, поэтому перед боем вам следует снять с нее протектор BlueElf и нацепить его на Аселлус или Уайт Роуз.

Первый босс не должен отнять у вас много времени. Когда покончите с ним, прой-



дите направо к воде и отпустите пленницу. Предварительно снимите с нее все оружие и защиту (можно считать, что это плата за вашу бесценную услугу). Впрочем, если вам не лень, можете вернуться сюда после Dark Labyrinth и забрать с собой саму русалку. Не берите оружие, которое лежит на лестничной площадке, иначе вы будете телепортированы в другой конец подвала!

Верный пилот ждет вас в порту. Попросите его отвезти вас в Shrike, к тетушке.

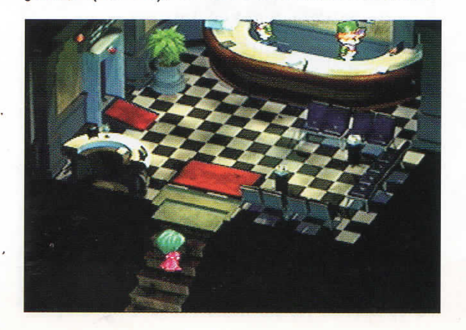
Shrike

Пройдите в домик под красной крышей (My House). Прискорбно, но родная тетя вас действительно не узнает. Оказывает-



ся, с тех пор, как вы попали под карету Орлудж, на Земле прошло двенадцать лет! Тетя принимает вас за привидение и в ужасе убегает. В этот момент раздается голос первого из трех рыцарей, посланных Орлудж на поиски принцессы Уайт Роуз: "Ваше Высочество, вернитесь или мне придется применить силу!!!"

Этого рыцаря зовут Furesage, победить его несложно, особенно если Аселлус и Уайт Роуз умеют производить комбинированные атаки. Выбейте из него положенные 8000 HP, а затем сходите в отель на улице (Street), чтобы восстановить силы.



Теперь самое время заняться привлечением новых членов в вашу команду.

Cotton

В Bio Research Lab (Shrike) отыщите библиотеку, отодвиньте один из шкафов и проберитесь по туннелю в другую часть здания. Cotton находится в комнате за красной дверью.

Rouge

Этот товарищ сидит в порту Luminous. У Rouge есть одна небольшая странность: всякий раз, как вы отправляетесь в Magic Kingdom, он возвращается в Luminous.

Lute

В городке Scrap есть развеселая забегаловка под названием Pub. В ней расслабляются почти все герои других прохождений SaGa Frontier, однако у них сейчас свои дела. С вами согласится пойти только Lute.



Кстати, в том же Scrap'е находится магазинчик, где можно за гроши набрать целую кучу разного добра. Правда, для этого надо знать одну маленькую хитрость (см. прохождение за Riki).

Thunder

Дюжий братец Люта околачивается у мельницы в Yorkland.

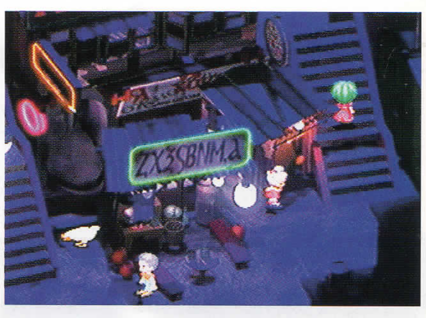
Перед возвращением

После битвы с Furesage в игре начинается легкая неразбериха: с этого момента должны произойти шесть событий, время и место которых, в общем, не определены. Вам неизбежно придется потаскаться по просторам SaGa, чтобы найти то место и попасть в ту ситуацию, когда привередливый Орлудж соизволит наслать на вас очередную беду. Будет лучше, если в этот период вы пройдете несколько побочных квестов: вербовка короля Sei из гробницы в Shrike, поиск дара для Rune или Arcane magic и т.д. По моим наблюдениям, это значительно ускоряет ход событий.

Итак, все шесть событий в том порядке, в котором они будут происходить:

1. Второго из трех рыцарей — WaterSage — обычно можно встретить в Koorong. Ничего особенного он из себя не представляет, хотя и немного превосходит по силе FureSage.

2. Третий рыцарь по имени GreenSage отвечает на любые удары очень сильными



психологическими атаками, поэтому прежде чем вы с ним встретитесь, вашим героям лучше немного потренироваться. Лично я предпочитаю закалять своих бойцов в знаменитых канализационных районах Koorong: это довольно удобно, поскольку в двух шагах от этих мест находится отель, где за 10 credits можно быстро восстановить потраченные силы.

Кстати, не забывайте оставлять пустые слоты в меню Equip Ability ваших героев, иначе они не смогут изучать новые приемы во время боя. И еще один совет вдогонку: для наиболее быстрого изучения специальных приемов старайтесь использовать простые удары. Если вы изучаете приемы рукопашного боя, используйте punch, если совершенствуете технику работы с мечом, избегайте применения сложных ударов и т.д. Все красивые комбинации лучше оставить до тех времен, когда вы встретите действительно опасного противника.

3. Вслед за третьим рыцарем на Аселлус нападет сестра Уайт Роуз Lion Princess. Эта воительница куда сильнее всех своих предшественников. В основном Lion Princess использует атаки мечом.

4. Когда перед вами возникнет учитель боевого мастерства Илдон, не напрягайтесь зря. Старый преподаватель не собирается с вами драться, даже наоборот: он покаялся в своих грехах и отныне будет вашим верным другом.

5. Ciato, человек в напудренном парике (помните, как он проткнул вас мечом?), хочет стать великим магом, отняв у вас вашу бесценную фиолетовую кровь. Впрочем, ему вряд ли удастся это сделать: Ciato слабее любого из побежденных вами боссов.

6. И, наконец, последняя неожиданность:

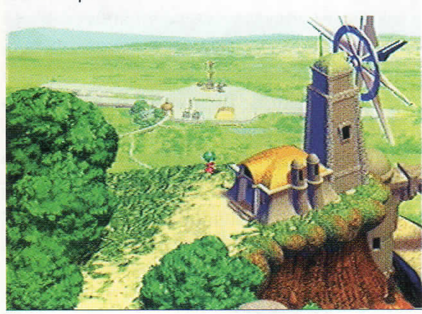




лабиринт (Dark Labyrinth) с множеством дверей, висящих в пустом пространстве. Никакой особой стратегии здесь нет: открывайте двери наобум, пока не попадете в комнату с Живой Редиской. Центральная дверь в этой комнате и выведет вас в реальный мир. Как ни прискорбно, архипринцесса Уайт Роуз навсегда останется в Dark Labyrinth, а в качестве замены вы получите... Живую Редиску!



Когда Аселлус окажется на свободе, к ней присоединится Zozma, рыжеволосый парень, с которым мы уже встречались в начале игры.



Не пугайтесь, увидев, что все ваши старые натренированные герои исчезли из главного меню. Это всего лишь злая шутка разработчиков. Вскоре все члены вашей команды вернутся на свое место.

Где искать неприятности

Как уже было сказано, угадать место, где произойдет каждое из описанных выше событий, невозможно. Тем не менее (и, конечно же, к счастью) количество этих мест ограничено. Ниже представлен список если не всех, то большинства из них:

Shrike — Mu's Tomb, Sei's Tomb
Luminous — при выходе из порта
Devin — Shrine (пройдите направо, а затем поднимитесь по лестнице на вершину горы)
Yorkland — у болота, которое находится справа от порта
Kyo — в Garden
Koorong — в районе канализации (нижняя часть Koorong)
Owmi — на вилле Lord Manor
Baccarat — на автомобильной стоянке (Parking)
Shingrow — у входа в верхние Ruins

Назад, в Facinaturu!

После всех ваших приключений в городах SaGa, пришла пора вновь навестить магическую страну Орлудж. Верный летчик уже ждет вас в порту Owmi, и вы в любой момент можете тронуться в путь. Перед отлетом загляните в Shrine (Devin) и поговорите с беглой принцессой Rei. Если вы достаточное количество раз посетили ее комнату в замке (один раз с Илдоном и Уайт Роуз и один раз только с Уайт Роуз), она присоединится к вам.

Rootville

От хозяина швейной мастерской вы узнаете, что вашу давнюю подружку, служанку Gina, похитили маги. Естественно, подозрение падает на кровожадного Орлудж.



Chateau Aiguille

Поднимитесь по лестнице, которая огибает центральную башню замка. Возможно, вы уже бывали здесь прежде, но Илдон запретил вам драться с монстрами.

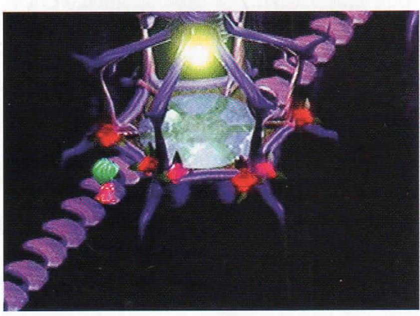
Идите вверх, пока дорогу вам не преградит огромный босс Giant. Прежде чем вступать с ним в бой, зайдите в пещеру с белыми кораллами (она находится рядом), при этом силы ваших героев восстановятся.





Что можно сказать о первом боссе в стране магов? Победить его нелегко! Когда вам все-таки удастся выбить из Giant положенное число пунктов HP, откройте круглое окно в решетчатой стене и вновь идите наверх. Еще один виток, и вы оказываетесь в волшебном саду Орлудж. Теперь вернуться в замок можно будет только через пункт телепортации.

Поднимитесь по лестнице и сразитесь с Ciato, который поджидает вас на первой площадке. На этот раз подлый слуга Орлудж предстанет перед вами в виде черного рыцаря, окруженного летучими мышами. Покончив с ним, сходите в комнату с кораллами, затем вернитесь и поговорите с Lion Princess. Несмотря на без-



граничную симпатию, которую она к вам испытывает, принцесса останется верна своему господину и попытается вас убить. Что ж, с ее способностями...

После боя с Lion Princess вы увидите того сумасшедшего парня, который рассказал Аселлус о потайном ходе из Facinaturu. Растабан подарит вам защиту PlutoArmor и исчезнет. Как ни странно, именно он, а не Орлудж, похитил Gina. Если хотите спасти девочку (что не обязательно, хотя и не возбраняется), вернитесь на лестницу, огибающую центральную башню замка, и войдите в недоступную ранее пещеру за сиреневой дверью. Внутри грифона, который встретит вас в этой пещере, и упрятана Gina. В принципе, освободить ее можно сразу после боя с Giant, однако тогда вам придется сражаться и с Растабаном.

Итак, впереди у вас последний и самый сложный бой. Вы угадали, с Орлудж! Дерзайте!

(Продолжение следует)

ALUNDRA

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Зинаида Медведева

Продолжение.
Начало см. в № 4'98

Перед вами продолжение нескончаемых приключений Alundra. Путешествия по подсознанию опасны не только в жизни, но и в игре. Чужие сны могут как навевать дремоту, так и, наоборот, побуждать к активным действиям. От вашего умения зависит благополучие жителей заброшенной деревеньки. Alundra с вашей помощью спешит на выручку.

28 уровень

В подсознании Giles

Пройдите во вторую комнату. Убейте врагов и переключите рычаг, после чего возвращайтесь обратно, в первое помещение. Используйте только что открывшийся ход. Пододвиньте каменный блок вверх, и вы сможете добраться до выступа. Забравшись на него, продвигайтесь к среднему выступу, прыгайте на нижний и выходите из комнаты в верхнем правом углу.

В следующей комнате обойдите телепортер и двигайтесь по направлению на север. Встаньте перед телепортером, между двумя каменными блоками, и булавой ударьте левый блок. В левой части комнаты переключите рычаг — так вы попадете прямиком в "нижнюю" комнату. Используйте телепортер, чтобы вернуться обратно. Теперь пройдите в правую часть комнаты и переключите рычаг. Убейте врагов и проследуйте в комнату наверх. Ваша задача — зажечь восемь шаров. Один из шаров уже горит, его нужно ударить. Остальные же лучше зажигать с помощью лука. Используйте появившийся телепортер.

В новой комнате обойдите каменное лицо слева и заберитесь в дыру. В комнате, куда вы попадете, убейте врагов и откройте сундучки. Переключите рычаг, пройдите в открывшиеся ворота и телепортируйтесь в комнату со скульптурами голов, затем пройдите в дверь над ними. В следующей комнате зажгите шары в таком порядке: левый верхний, правый нижний, левый нижний и правый верхний.

Возьмите кристалл и пройдите в левую часть комнаты, положив его на пьедестал. Спуститесь в дыру (придерживаясь левой стороны). Возьмите кристалл, находящийся там, и, встав на сундук, прыгайте вправо, через яму. Пройдите в маленькую комнату и положите кристалл на очередной пьедестал.

Опять появится дыра, и все действия придется повторить. Необходимо повторять телодвижения до тех пор, пока, спрыгнув в дыру, вы не приземлитесь на выступ, где находится дверь. Убейте противников и вернитесь на выступ. Взорвите гору камней и откройте сундук, после чего продвигайтесь налево и войдите в самую дальнюю дверь. Пройдите небольшой лабиринт и выберите правую дверь. Поднимитесь по лестнице и вы увидите шестнадцать платформ-переключателей. Пронумеруем их сверху вниз и слева направо. Вам нужно наступить на следующие платформы: 8, 15, 9, 2. Пройдите две комнаты и поднимитесь по лест-



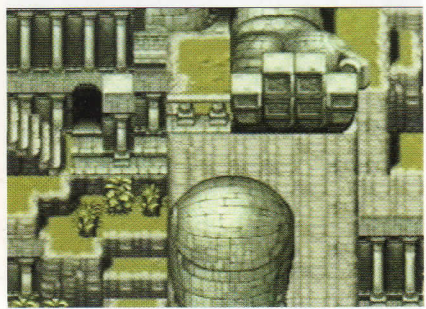
нице, наступите на три платформы-переключатели, которые будут появляться в определенном порядке. Пройдите в новую комнату и прыгайте в центральную дыру. Возьмите кристалл и проследуйте к пьедесталу. Используйте телепортер, находя-

щийся слева от пьедестала. Вернитесь в предыдущую комнату с помощью телепортера, спрыгните в дыру, убейте противников — сразу же откроется дверь. Проделайте только что описанные действия в следующей комнате, а потом поднимитесь по лестнице. Убейте врагов и выйдите через открывшуюся дверь. Длинный коридор ведет в комнату босса. Это тот же негодяй, с которым вы имели дело раньше, так что используйте уже знакомую стратегию.

29 уровень
В Magyscar

Возьмите факел и идите вперед. Подожгите кусты, преграждающие путь. Спуститесь по лестнице, спрыгните на нижний выступ и возьмите факел. Спуститесь вниз, подожгите кусты и пройдите в следующую комнату. Встаньте на платформу с изображением стрелок и направьте ее направо, к выступу с лестницей.

Поднимитесь по лестнице в следующую комнату. Возьмите факел и подожгите кусты, поставьте две бочки на выступ, а затем смело вскарабкайтесь наверх по лестнице. Используйте бочки, чтобы добраться до выступа с переключателем. Быстро пройдите мимо стальных шаров и возьмите ключ.



Вернитесь в самую первую комнату. В нижней части комнаты вы найдете телепортер, ведущий к месту, где можно сохранить игру и восстановить жизнь. С помощью ключа откройте ворота, находящиеся справа, и войдите в новую комнату. Убив всех врагов, включая почему-то оживших трупов, переключите рычаг и поднимайтесь по лестнице. Положите бомбу на рычаг, после чего у вас появится возможность выйти из комнаты. В следующей комнате используйте двигающиеся платформы, чтобы достать бочку, а потом, используя ее в качестве ступеньки, доберитесь до переключателя. Возьмите факел, сожгите кусты и идите в следующую комнату.

Опять поджигайте кусты. Откройте сундук и, вернувшись в предыдущую комнату, прыгайте в центральную дыру. Откройте сундуки и выйдите из комнаты через дверь, находящуюся вверху слева. Используйте телепортер, находящийся на выступе, чтобы вернуться в первую комнату. Войдите в правую дверь и, спрыгнув с первой платформы вниз, выйдите через дверь.

Используйте факел, чтобы сжечь кусты, и возьмите ключ. Выйдите через нижнюю дверь, поднимитесь по лестнице и пробирайтесь к выходу внизу справа. Откройте дверь ключом, после чего найдете еще один ключ. Вернитесь в предыдущую комнату и нажмите на переключатель. Быстро спуститесь вниз, пройдите под металлическими шарами.

Убейте противников и воспользуйтесь появившейся платформой. Спрыгните с нее прямо на выступ. Повторите процедуру, чтобы добраться до двери. В комнате сожгите кусты и перекиньте рычаг. Прыгайте с кувшина на выступ, а с выступа на платформу — так вы попадете в другую комнату. Убейте врагов и сожгите растения, перегораживающие коридор. Используйте телепортер, находящийся рядом с сундуком, и вы попадете в новую комнату.

Встаньте на платформу со стрелками и проследуйте в левый угол комнаты. Возьмите ключ и телепортируйтесь. В коридоре, с помощью факела, сожгите растения и используйте телепортер. В комнате, где вы уже были, снова используйте телепортер, чтобы достигнуть двери, которую надо отпереть ключом. Поднявшись по лестнице, вы попадете на выступ.

Спуститесь вниз, переключите рычаг и быстро встаньте на платформу. Спрыгните на выступ, где лежит факел, и, быстро схватив его, проследуйте налево, на уступ с множеством кустов. Откройте сундучок, затем выходите из комнаты. Пройдите следующую комнату и выйдите через нижнюю дверь. Переключите рычаг в новом месте, положите бочку на левую платформу и возьмите факел. Затем поднимитесь в верхнюю часть комнаты и испепелите растения — только после этого вы сможете открыть сундук. Снова использовав бочку, выйдите из комнаты.

Убейте всю нежить, воспользуйтесь платформой со стрелкой и сбросьте бомбу на каменный блок. Используйте телепортер, переключите рычаг и спрыгните вниз. В новой комнате поднимитесь по лестнице и идите в правую дверь, сожгите растения и откройте все сундуки. Можно возвращаться в предыдущую комнату. Там войдите в верхнюю, левую дверь. Используйте телепортер в нижнем левом углу. Идите в маленькую, очень темную комнату. Ваша задача состоит в том, чтобы поджечь четыре канделябра и прочитать надпись. Вернитесь в комнату с несколькими коридорами и идите к телепортеру в верхнем левом углу.

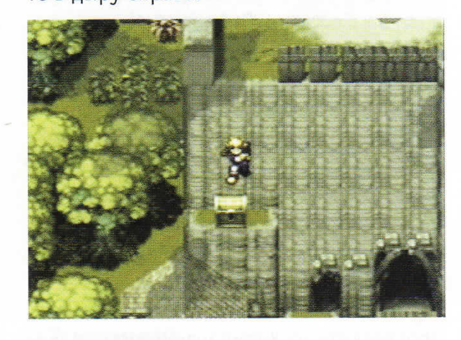
Пройдите в следующую комнату, используйте факел, чтобы поджечь растения. Переключите рычаг, прочитайте надпись и вернитесь в комнату с коридорами. Используйте нижний правый телепортер. Пройдите в нижнюю комнату, убейте все гуляющие трупы, факелами зажгите канделябры и читайте очередную надпись. Вернитесь в последний телепортер и займитесь новой надписью. Теперь идите к четырем рычагам и поверните их следующим образом:

Нижний левый рычаг — вверх
Верхний левый рычаг — вправо
Нижний правый рычаг — вниз
Верхний правый рычаг — влево

Идите в "верхнюю" комнату, встаньте на платформу, спрыгните на вторую платформу, потом на третью, находящуюся слева. На ней вы доберетесь до следующей комнаты.

Быстро минуйте опускающуюся платформу. С выступа сбросьте бочку на опустившуюся платформу и, взяв факел, сами прыгайте вниз. Сожгите растения, находящиеся справа, используйте бочку как ступеньку, чтобы забраться на выступ справа и пройти в другую комнату.

В третьей по счету комнате используйте факелы, чтобы сжечь кусты, преграждающие вам путь. Откройте сундучок и возьмите ключ. Вернитесь в комнату, где есть платформа со стрелками, используйте факел, поднимитесь по лестнице и идите в следующую комнату. Убейте всех противников, испепелите растения и прыгайте в дыру справа.



Как убить насекомое

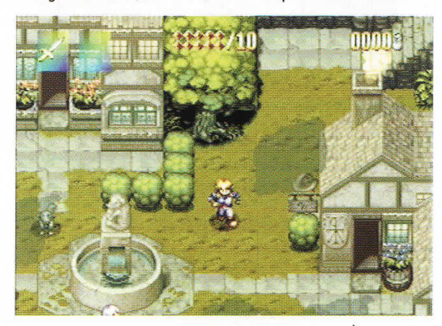
Чтобы убить сороконожку, сначала нужно повредить ее туловище, а лишь затем можно приступать к голове.

30 уровень
В реальном мире

С крыши спуститесь в трубу, откройте сундук, в котором найдете пропуск. Выйдите из дома и идите в пивную Riverside. Пройдите внутрь, спуститесь по лестнице вниз. Войдите в самую крайнюю слева дверь и поговорите с человеком, находящимся там. Теперь ваша задача выдержать пять раундов со слизняками и не умереть. Более того, вы не должны использовать никаких вещей. После победы пройдите в следующую дверь справа. Поговорите с человеком и приступайте к выполнению задания. От вас требуется стрелять из лука

по слизнякам. После победы вы получите в награду деньги и эликсир, восстанавливающий жизнь.

Пройдите в последнюю дверь. Здесь вращается колесо, и вам нужно отгадать, на каком цвете оно остановится. После того как вы отгадаете пять раз подряд, получите денежное вознаграждение. Теперь поднимитесь наверх, в бар, и поговорите с людьми, находящимися там. Идите к капитану Merrick, после чего вернитесь в Inoa.



31 уровень
В Inoa

Поговорите с Meia. Перед святилищем используйте заклинание ветра. Внутри поднимитесь на правый балкон и проследуйте в дверь справа. В коридоре, с помощью лука, переключите рычаг. В новой комнате осмотрите первую книжную полку, после чего вернитесь к Septimus. Войдите в комнату, одновременно переключив два рычага, и снова к Septimus. Поднимитесь на левый балкон, дойдите до спальни и спрыгните в дыру.

Переключите рычаг и войдите в открывшуюся дверь. Посмотрев на исчезающую книгу, вернитесь к Septimus, который поможет вам достать книгу. Вернитесь к книжной полке и положите книгу. После чего вы найдете еще одно пустое место. Выйдите на балкон, поговорите с Septimus. Проследуйте из коридора, который находится в правой части здания, в верхнюю комнату. В комнате пододвиньте стулья в следующем порядке: левый стул — пододвиньте направо, средний — налево, правый стул — вверх. Переключите рычаг и идите в открывшуюся дверь.

В комнате вам нужно поставить имеющиеся стулья на свои места, после чего, получив книгу, вернуть ее на полку. Переключите появившийся рычаг и идите в открывшуюся дверь. Вам нужно переключить рычаг, не касаясь ковра. После выполнения этой операции возьмите ключ и идите к Septimus.

Отправляйтесь в дом Sybill, поговорите с людьми, находящимися там. Посетите кладбище и идите к дому Meia.

32 уровень
В подсознании Meia

Преследуя Meia, минуйте платформы, откройте сундук и двигайтесь на восток. Перепрыгните через платформу, спуститесь по лестнице. Перепрыгнув через яму, проследуйте в южном направлении, а затем на запад. Поговорите с Meia. Пройдите на северо-запад и войдите в пещеру.

33 уровень
В пещере

Переключите рычаг, находящийся на нижней каменной плите, и быстро запрыгните на платформу. С платформы переходите на выступ, где находится второй рычаг. Переключите его, пройдите к статуе и разбейте ее. Вернитесь к каменным блокам, после чего идите в новую пещеру.

Пещера #2

Доберитесь до правого островка и перепрыгните на остров слева. Переключите рычаг. Переправьтесь на остров со статуей и разбейте ее. Вернитесь к блокам и двигайтесь оттуда на север. Поднимитесь по лестнице и войдите в следующую пещеру.

Пещера #3

Войдите в воду и проплывите по направлению к лестнице, налево. Возьмите факел и сожгите растительность справа. Возьмите факелы справа и добейте оставшиеся растения. Далее надо разбить статую и вернуться обратно, в главную комнату.

Пещера #4

Наступите на платформу-переключатель, находящуюся прямо перед вами, и на платформу-переключатель внизу справа. С двигающейся платформы перепрыгните на правую часть островка со статуей и наступите на переключатель. На двигающейся платформе можно добраться до еще одного переключателя и наступить на него. Возьмите бочку и поставьте на переключатель перед статуей, чуть сдвинув в сторону, а потом разбейте статую. Вернитесь в главную комнату и попробуйте поговорить с Meia.

Пещера #5

Вам нужно переключить рычаги так, чтобы каменные блоки расположились в виде ступенек. После этого заберитесь наверх и переключите там рычаг. Разбейте статую и вернитесь в главную комнату в поисках Meia.

Пещера #6

Доплывите до ступенек, находящихся в верхнем левом углу. Возьмите бочку и принесите к лестнице внизу. С помощью факела сожгите растения и разбейте статую. Возвращайтесь в главную комнату, чтобы поговорить с Meia.

После того как вы согласились поиграть в игру с Meia, спрячьтесь за каменным блоком. Нужно лишь дождаться момента, когда Meia соберется уходить. Последуйте за ней!

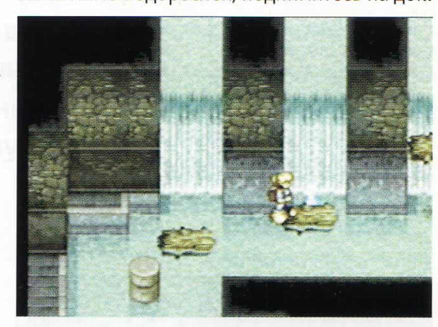
Поговорите с Septimus.

34 уровень
Дом Nava

Идите в дом Nava и поговорите с ним. Потом пройдите к мельнице и поговорите с Meia, после чего загляните внутрь и откройте сундучки.

35 уровень
На реке

Вместо того, чтобы идти к замку Nirude, поднимитесь к истоку реки (вы окажетесь над рудниками). Очутившись в воде, плывите вниз по течению до первого поворота налево. Свернув, продолжайте в том же духе и на следующей развилке поверните налево. Проплыв мимо водорослей, поднимитесь на док.



Направляйтесь на юго-запад, не останавливайтесь перед большим камнем. Просто используйте ранее найденную перчатку и продолжайте продвигаться дальше.

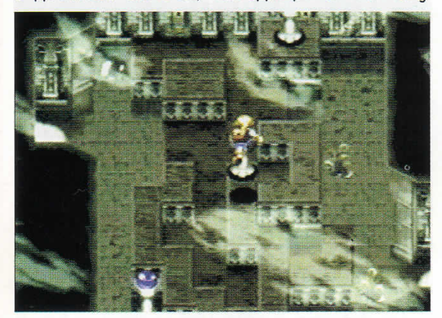
36 уровень
Пещеры

Спуститесь вниз по лестнице и убейте всех рыбок, после чего получите ящичек с эликсиром. Выйдите через дверь внизу и пройдите в следующую пещеру, находящуюся на другой стороне реки. Пройдя комнату, заполненную водой, и получив золотые слитки, вернитесь к выходу. И снова вам придется уйти под землю и играть в шахтеров, но уже в пещере рядом с доком. Там разбейте своим мощным орудием (шар на цепи) камень и поспешите переключить рычаг. Теперь, забравшись по платформам наверх, выйдите наружу, на свежий воздух, предварительно разбив все преграды. Но счастья в жизни не бывает, поэтому вам придется идти в следующую пещеру, находящуюся слева. Войдя в нее и поднявшись наверх, вы сможете получить очередной волшебный эликсир. Не смущаясь обстоятельствами, пройдите в ту часть комнаты, которая заполнена водой. Используйте растение, найденное в комнате, чтобы попасть на выступ; поднявшись по лестнице, покиньте пещеру.

37 уровень

На свежем воздухе, но недолго...

Выбравшись на свежий воздух, поднимитесь наверх и войдите в дом. Прочитайте надпись и используйте появившийся fireball (огненный шар), чтобы зажечь канделябры. Как только вы добьетесь успеха, появятся две платформы, с помощью которых вы сможете пройти в следующее помещение. Там вам придется выполнить две задачи. Во-первых, зажечь канделябры с помощью первого огненного шара. Во-вторых, толкнуть второй огненный шар в девятый символ, находящийся на полу



(девятый символ вы сможете вычислить, если пронумеруете символы слева направо, начиная сверху). После правильного выполнения вы сможете открыть сундук и получить огненную палочку (Fire wand).

Покиньте дом и пройдите через мост, следуйте вдоль берега реки по направлению на север. Когда вы дойдете до территории с колоннами, откройте сундуки, в одном из них найдете Water book второго уровня, после чего направляйтесь к горе Torla.

38 уровень

Гора Torla

Подожгите колючие кусты, расположенные рядом с забором, и обнаружите секретный проход. Идите по нему до входа в склеп, закрытого опять же колючим кустарником. Так как вы не из Greenpeace'а, подожгите кусты и войдите внутрь. Внутри вам нужно поставить колонны на переключатели, находящиеся в полу. Если пронумеровать колонны сверху вниз, начиная слева, то вам нужно двигать колонны в следующем порядке:

3-я колонна вверх,
2-я колонна налево,
1-я колонна вниз,
4-я колонна налево,
2-я колонна вверх, направо,
3-я колонна налево,
6-я колонна наверх, налево, наверх, налево.

Теперь переключите рычаг и пройдите в открывшиеся ворота. Поднимитесь по лестнице и войдите в левую дверь. Переключите рычаг вниз и вернитесь в предыдущую комнату. Войдите в правую дверь и переключите рычаг налево, снова вернитесь в предыдущую комнату. Теперь двигайтесь в центральную комнату и пройдите до следующей, где вам нужно переставить колонны так, чтобы вы могли по ним добраться до выступа. Пронумеруйте колонны в том же порядке, как и в предыдущем случае. Для того чтобы достигнуть нужного эффекта, двигайте колонны в следующем порядке:

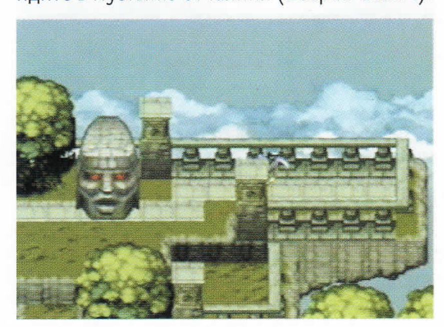
1-я колонна вниз, направо,
4-я колонна вниз, направо, вверх,
3-я колонна вверх, направо,
5-я колонна вниз,
2-я колонна вверх.

Попав на выступ, откройте сундук, в котором найдете ледяную палочку (Ice wand). Теперь идите в дом сторожа кладбища.

39 уровень

В доме сторожа

Но и в доме вы не будете находиться долго, а снова уйдете под землю, вернее, спуститесь в подвал. Прочитайте надпись и утвердительно ответьте на вопрос. Теперь зажгите канделябры в следующем порядке (нумеруйте их слева направо по горизонтали): #1, #6, #4, #5, #2 и #3. Откройте упавший сундук и найдите амулет Nava, после чего идите в Пустыню отчаяния (Despair desert).



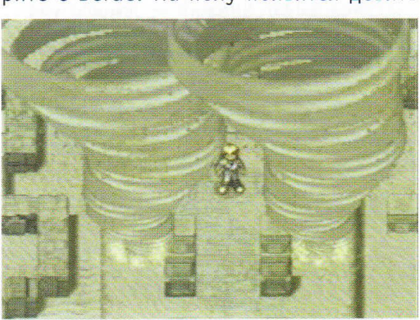
40 уровень

Пустыня отчаяния

У входа в пустыню используйте свой суперплащик (sand cape), чтобы проползти под воротами. Пройдите через отверстие в стене и идите в верхний левый угол комнаты (запомните это место, потому что вам придется сюда вернуться). Войдите в пещеру, где вам нужно подняться по деревянным ступенькам. Наверху вы найдете ключ, воспользуйтесь ледяной палочкой, чтобы заморозить горячие колонны. Шаром на цепи разбейте замороженные колонны. Откройте сундучок и вернитесь в комнату, в которую вы влезли через отверстие в стене. Войдите в дом, использовав ключ, найденный ранее.

Пройдите в комнату, где вам нужно переключить два рычага одновременно. Поставьте на один рычаг бомбу, а второй переключите вручную — главное, сделать это одновременно. После того как вода начнет заполнять помещение, выйдите из него и идите в следующую комнату. Только теперь, вместо того чтобы идти наверх, спуститесь вниз.

Пройдите в отверстие в стене и поговорите с Berue. На полу появятся девять



платформ, которые нужно переключить в определенной последовательности пять раз подряд. Платформы расположены в виде ромба и нумеруются сверху вниз.

Вот пять последовательностей, в которых платформы нужно будет зажигать:

Последовательность #1: 5, 7, 3, 4, 6, 9, 1, 5.
Последовательность #2: 2, 8, 7, 3, 5, 4, 6, 1, 9.
Последовательность #3: 3, 4, 8, 2, 6, 7, 3, 7, 2, 8, 5.
Последовательность #4: 9, 1, 4, 6, 8, 2, 7, 3, 5, 4, 6, 1, 9.
Последовательность #5: 5, 5, 4, 6, 1, 9, 5, 5, 3, 7, 8, 2, 1, 9.

Теперь от вас потребуется найти все восемь телепортеров. Каждый из них ведет в восьмиугольную комнату, где вы можете сохранить игру. Найдите как можно больше телепортеров и вернитесь к пивной Riverside.

41 уровень

Супероружие

Поднимите камень, который находится чуть левее пивной, и с его помощью проделайте ход через гущу деревьев. Подойдя к статуе, вы получите огромный меч (Broad sword). Вернитесь к мельнице.

42 уровень

Так может разыграться клаустрофобия

Снова войдите в пещеру. Внутри поднимитесь по течению и заберитесь на круглую платформу справа. Для того чтобы попасть на выступ, расположенный над водопадом, воспользуйтесь растением. Продолжайте двигаться по платформам. На бревнышке спуститесь вниз и перед водоворотом перепрыгните на правый выступ. Переключите рычаг и поднимитесь по лестнице. Выйдите налево и спуститесь по водопаду. Идите по левому проходу и поверните направо. От водопада, на движущейся платформе, доберитесь до выступа. Проследуйте вниз по течению. Минуя противников, идите к платформе справа. Пройдя ступеньки и миновав лестницу, переключите рычаг и направляйтесь в новую комнату.

Поднимитесь по лестнице и идите напра-

во. Наконец-то пришло время для разрушения. Разбейте мотор и пройдите за водопадом. Если вы это сделаете правильно, то непременно упадете в дыру.

Вернитесь к водопаду и пройдите через него к платформе. Спрыгните вниз, в воду, подплывите к водяным ступенькам. Поднявшись, пройдите пару комнат. Добравшись до лестниц, остерегайтесь падающих шаров. Миновав вторую лестницу, вы наконец-то окажетесь около долгожданного замка Nirude (Nirude Castle).

43 уровень

Замок Nirude

Выбравшись на сушу, поднимитесь по лестнице и столкните вниз камень. Пройдите в правую часть территории и поднимитесь по всем возможным лестницам. Затем начинайте спускаться в юго-западном направлении и войдите в замок, который представляет собой огромную статую.

В замке

Выйдите из первой комнаты в левую дверь. Сдвиньте левую статую вправо и покиньте комнату через дверь за ней. Поставив бочку около высокого выступа, нажмите на переключатель. Со скоростью света заберитесь на выступ, выйдите через открывшуюся дверь и покиньте замок.



Около замка

После знакомства с Miming вам нужно разбить три каменные головы (третья голова находится в левой верхней части замка). Теперь входите в замок, но уже через "левый ботинок".

В замке

Внутри, сдвинув среднюю статую, выйдите через дверь. После победы над врагами, упавшими как снег на голову, встаньте на платформу и разрушьте каменную голову. Ретируйтесь с помощью лестницы справа. В следующей комнате, взяв бочку, воспользуйтесь двигающейся платформой. Оставьте бочку на высоком выступе. Повторите эту процедуру, чтобы выстроить лестницу, и пройдите в следующее помещение. Войдя в него дважды, вы покинете комнату по появившейся лестнице.

Теперь вам нужно переключить рычаг так, чтобы упавшая бочка попала прямо на двигающуюся платформу. Используйте бочку, чтобы пройти дальше. В следующей комнате вам нужно поставить статуи на переключатели, передвигая их лишь один раз. Мысленно пронумеруем статуи сверху вниз в порядке возрастания, а двигать их нужно следующим образом:

Статуя1 влево
Статуя2 вправо
Статуя3 вправо
Статуя4 влево
Статуя5 вправо

Выйдите через открывшийся ход. Возьмите ключ и откройте ворота в предыдущей комнате (куда вам приходилось дважды входить до этого).

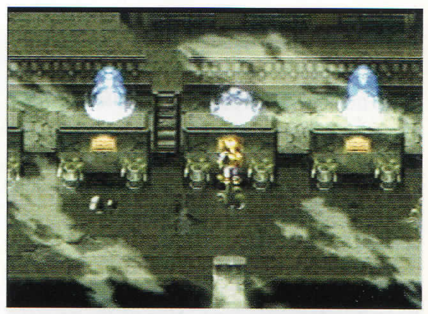
Вы снова окажетесь снаружи. Пройдите наверх. Здесь вы найдете телепортер, ведущий к месту сохранения игры!



Статую, расположенную внизу справа, двигайте налево. Идите по лестнице до выступа. Прыгайте вниз на колонны и еще ниже. Переключите рычаг и выйдите по лестнице, находящейся вверху справа. Не забудьте предварительно разбить каменную голову.

Сдвиньте колонну в пустое пространство, напоминающее отверстие, куда и устремитесь сами. Отодвиньте статую и войдите в дверь, которую она загораживала. Прочитайте надпись и сдвиньте левую и правую статуи влево, расположив их на двух переключателях. На третий встаньте сами, затем пройдите в моторную комнату. Переключив рычаг (влево, вправо, влево, влево, вправо, вправо), запустите мотор, после чего поднимитесь в верхнюю комнату. Пройдите налево и проследуйте в следующую комнату по лестнице. На двигающейся платформе доберитесь до выхода, расположенного наверху. Дойдите до лестницы слева, спуститесь вниз и сдвиньте статую влево, тем самым открыв ход.

Вернитесь в комнату с двигающейся платформой и пройдите в правую часть комнаты. Идите в следующее помещение, где выйдете в нижнюю дверь. Расправьтесь с разноцветными противниками и получите ключ. В предыдущей комнате разбейте с помощью лука каменную голову и вернитесь в комнату с закрытыми воротами. Минуя ворота, пройдите в нижнюю часть комнаты, где вам придется повернуть четыре турникета (начиная с правого). Выйдите из комнаты и устремитесь наружу (из комнаты с телепортером).



Ворота замка

Поднимитесь по лестнице и пройдите через левую руку гигантской статуи (здесь вы найдете Earth book). Поднимаясь по лестнице, войдите внутрь.

В замке

Разрушив пять каменных голов, выйдите в правую дверь. В левом нижнем углу следующей комнаты поверните нижнюю статую направо, а среднюю и верхнюю статуи налево. Теперь идите и прыгайте в отверстие, расположенное в средней части комнаты.

Вам нужно разрушить семь каменных голов. Не торопитесь — это не так просто. Ломать надо в определенном порядке.

Пронумеровав статуи слева направо, первым делом разбейте шестую статую, потом третью, вторую, первую, пятую, седьмую и, наконец, последнюю, четвертую.

После успешного выполнения этого задания, возьмите ключ и на платформе поднимитесь в предыдущую комнату. После чего выходите наружу.

Снаружи замка

Поднимитесь по лестнице слева и используйте ранее полученный ключ.

В замке

Быстро поднимитесь по лестнице слева и переключите рычаг, находящийся на выступе, справа. Потом наступите на переключатель и выйдите через правую дверь в другую комнату. Сдвиньте нижнюю левую статую и найдете эликсир. Передвиньте первые две статуи и нажмите на

переключатель. Покиньте комнату. Поднимитесь по лестнице слева, минуйте платформу и осмотрите статую (это восстановит ваше здоровье). Идите вниз направо и выйдите по ступенькам.

Странный босс

Странно, но вас не вынуждают с ним драться. От вас требуется лишь дойти до южного конца помещения. Имейте наготове свой огромный меч, чтобы разбивать камни, появляющиеся у вас на пути.

Поговорив с King Miming, вы получите Aqua cape, с помощью которого сможете дышать под водой.

44 уровень

Под водой

Дойдите до рудников Inoa и спуститесь вниз по течению реки. Войдите в первый водоворот, а затем во второй (большой водоворот). После чего вы окажетесь под водой (Fairy pond), в пещере.

Проплывите вверх по лестнице в правую часть комнаты. Двигайтесь по проходу и вниз по лестнице. Углубитесь в воду и ис-



пользуйте телепортер слева. Вы окажетесь на подводных скалах. Спрыгните вниз и наступите на переключатель. Вернитесь (с помощью телепортера) туда, где вы плавали до этого. Нырните поглубже и поверните направо. Проплывите по новому проходу и телепортируйтесь.

Столкните камень и телепортируйтесь обратно. С выступа прыгайте по платформам наверх до тех пор, пока не доберетесь до еще одного телепортера. Спрыгните по водопаду на юг и телепортируйтесь. Разрушив цепи, вы тем самым разрушите шары. Поднимитесь на правый выступ и воспользуйтесь телепортером. Выйдите через дверь в конце коридора, после чего вернитесь к входу в подземелье (с помощью телепортера).

У входа используйте телепортер, потом водоворот, чтобы вернуться к реке. Идите в Inoa.

45 уровень

В Inoa

Идите в дом Lutas и поговорите с ним. В святилище встретите Meia, после чего войдите внутрь. Следуя совету Jess, идите спать.

Откройте синий сундук.

46 уровень

В Inoa

Выйдите наружу и поговорите с Gustav. Войдя в его дом, побеседуйте со всеми персонажами, после чего согласитесь войти в подсознание Elene, чтобы спасти ее.

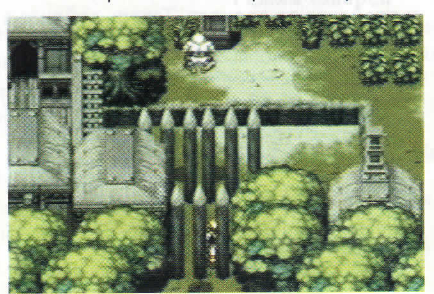
В подсознании Elene

Первым делом, телепортируйтесь. Затем поднимайтесь по блокам до первого, который обозначен стрелкой. Спрыгните по направлению стрелки. Переключите рычаг и поднимитесь по лестнице до четырех блоков со стрелками. С левого блока прыгайте вниз, затем, перейдя на выступ, телепортируйтесь. Переключите рычаг, пе-



репрыгните через стенку и воспользуйтесь телепортером. Вернитесь к блокам и спрыгните со второго блока со стрелкой. Пройдите по выступу и телепортируйтесь. После встречи с Meia последуйте за ней, через телепортер, по лестнице и снова в телепортер. Снова попутешествуйте вместе с Meia через телепортеры, после чего спрыгните с блока и идите направо; телепортируйтесь. Пройдите под бассейном с водой, переключите рычаг и телепортируйтесь (рядом с каменным блоком).

Спрыгните с выступа на голову Meia и перейдите на верхний выступ, когда она будет проходить рядом (необычная жестокость по отношению к девушке!). Поднимитесь по лестнице и заберитесь на выступ с помощью бочки. Переключите рычаг и при помощи бочки заберитесь на выступ за ключом. Откройте ворота и телепортируйтесь. Вы окажетесь в комнате с пятью кристаллами. Средний кристалл



содержит четыре иконки и ведет к месту сохранения игры. Каждая иконка подходит к одному из четырех кристаллов.

Треугольник — нижний левый кристалл



Вода — верхний левый кристалл
Огонь — верхний правый кристалл
Бриллиант — нижний правый кристалл

Нижний правый телепортер

В комнате используйте верхний левый телепортер. Заберитесь на стену, пройдите налево и воспользуйтесь телепортером. Переключите рычаг и следуйте указаниям Meia. Потом воспользуйтесь телепортером и окажетесь во второй песчаной комнате. Из верхнего левого угла, с помощью sand cape, проползите в правый. Использовав телепортер, попадете в нижний левый угол. Переключите рычаг и вернетесь в первую песчаную комнату. Используйте нижний левый телепортер. Поднимитесь по лестнице и переключите рычаг. Прыгните со столба с изображением треугольника налево и возьмите ключ. Вернувшись туда, где вы были с Meia, заберитесь на верхний выступ и телепортируйтесь. Расправьтесь с врагами и разбейте кристалл, после чего вернитесь в комнату с пятью кристаллами.

Верхний левый телепортер

Переключите десять рычагов по очереди, и используйте верхний левый телепортер. Затем воспользуйтесь нижним правым телепортером.

Переключите рычаг и вернитесь в комнату с десятью рычагами. Используйте нижний правый телепортер.

Поднимитесь по лестнице и возьмите ключ. Вернувшись во вторую "водяную" комнату, последуйте совету Meia. После всего что произойдет (само собой), вернитесь в комнату с пятью телепортерами.

Верхний правый телепортер

Поднимитесь по лестнице и переключите два рычага, сначала нижний, потом два раза верхний. Используйте открывшийся телепортер. Переключите рычаг и вернитесь в предыдущую комнату. Выйдите из нее через верхнюю дверь и воспользуйтесь левым телепортером. Вызволите Meia с помощью шара на цепи и идите в правый телепортер.

Пройдите вниз по мосту и прыгните на низкий столб слева. Вы упадете вниз, где найде-

те ключ. Вернитесь в комнату, где недавно освободили Meia, и на этот раз используйте *левый телепортер. Вам нужно закрыть кам*нями четыре гейзера и войти в прежде запертую дверь. Разбейте кристалл и вернитесь в комнату с многочисленными кристаллами.

Нижний правый телепортатор

Прыгните в верхнее отверстие, находящееся справа. Используйте правый телепортер.

Заберитесь на колонну рядом с Meia и прыгните ей на голову. Через телепортер вернитесь к мосту. Запрыгните на колонну и возьмите ключ. Вернитесь на верхний выступ и снова спрыгните в отверстие в правом углу. Вам нужно перекинуть все переключатели на стенах. Спрыгните в яму и войдите в комнату.

47 уровень

В Inoa

Идите в дом Gile и Kisha и поговорите с присутствующими. Выйдите наружу и разберитесь с непрошенными гостями. Поговорите с Meia и поднимитесь к Kisha и Septimus.

Идите в магазинчик рядом со скалой. Почините кольчугу, которую нашли в доме Jess, и вернитесь в Inoa.

В Inoa

Идите в дом Kisha и поговорите с Meia. Далее следуйте к руинам, по направлению на юг от лесов Murgg (на западе от Inoa). Войдите в пещеру.

В пещере в руинах

Через колючки идите направо. Спуститесь по лестнице и откройте сундучки. Затем вернитесь наружу и направляйтесь в леса Murgg.

Леса Murgg

У входа в лес положите бомбу и пройдите внутрь.

Поднимитесь по лестнице на выступ и столкните камень вниз. Спустившись вниз, направляйтесь на северо-запад. Когда вы встретитесь с murgg, войдите в левую пещеру, расположенную снизу от лестницы. Пройдите направо и заберитесь на верхний выступ. Выйдите наружу и пройдите по зеленой лужайке направо. Сожгите кусты на своем пути и войдите в пещеру.



Внутри пещеры разбейте большой камень и выйдите наружу. От колючих кус*тов двигайтесь направо и найдете другой* вход в пещеру, расположенный между двумя деревьями.

В пещере переключите рычаг и быстро вернитесь к двери, которую нужно открыть при помощи бомбы. Пройдите пару комнат, безжалостно убейте врагов и переключите рычаг слева. Пройдя каменную стену, идите на верхний выступ. Выйдите через дверь слева. Убив злостные грибы, пройдите вниз. Теперь идите в левый верхний угол (через секретный ход), где переключите рычаг. Пройдите налево, за каменную плиту. Затем вернитесь к деревянному мосту. Идите в нижний левый угол и выйдите в открытую дверь. Убив голема, переключите очередной рычаг и выйдите из пещеры.

Двигайтесь в северном направлении, а по дороге сжигайте колючие кусты. Поднимитесь по лестнице и войдите в пещеру.

Выйдите через нижнюю левую дверь.

Пройдите вниз по выступу и в сундучке найдете лук Willow. После находки поднимитесь по ступенькам на верхний выступ, где найдете телепортер для сохранения игры. Крайне важная вещь!

Вернитесь в пещеру, где вы были до находки нового лука. Пройдите во вход (он спрятан, так что смотрите с другой стороны стены), ведущий вниз. Там вы найдете место, полностью восстанавливающее ваше здоровье, но после каждого использования будут появляться три murgg. Воспользуйтесь телепортером. Здесь вам нужно переключить рычаги так, чтобы опустились каменные плиты:

Правый мост, нижний рычаг опускает левую плиту

Правый мост, верхний рычаг опускает среднюю плиту и поднимает левую

Средний мост, нижний рычаг поднимает левую и правую плиту

Средний мост, верхний рычаг опускает правую плиту и поднимает среднюю

Левый мост, нижний рычаг поднимает или опускает левую плиту

Левый мост, верхний рычаг поднимает или опускает среднюю плиту.

Вернитесь в предыдущую комнату и пройдите по мостику. Идите в дверь налево.

Снаружи спуститесь вниз по ступенькам и пройдите по проходу. Теперь войдите в пещеру.

Внутри пещеры идите в нижнюю часть комнаты. Победив murgg'ов, пройдите через дыру в стене (в верхней комнате) и воспользуйтесь телепортером, который перенесет вас в уже знакомую вам местность. Пройдите наверх по мосту и переключите верхний рычаг. Используйте верхний телепортер.

Идите через секретную дверь направо, после чего телепортируйтесь. И снова используйте телепортер (ближний к вам).

Перебравшись через мост, идите направо, к телепортеру. Использовав его, переключите верхний рычаг, а затем и рычаг около левого моста. Используйте нижний телепортер.

Выйдите из комнаты, где вы появились, через нижнюю дверь.

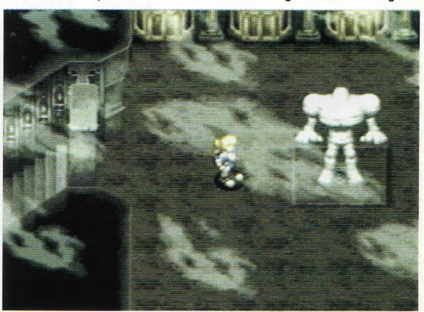
Сожгите колючки и спуститесь по лестнице. Пройдите направо и снова сожгите растительность. Поднимитесь по лестнице и войдите в пещеру, предварительно расправившись с растениями.

Внутри пещеры пройдите через секретную дверь, расположенную слева, в углу. Пройдя мост, воспользуйтесь телепортером.

Пройдите по мосту и выйдите через дверь внизу, справа.

Снаружи спрыгните с трех выступов и идите направо. Поверните турникет направо, чем сможете сохранить игру. Справа от турникета вы можете найти сундук. Вернитесь к турникету и двигайтесь наверх.

Здесь вас поймают murgg и посадят за решетку. Поговорите с человеком в соседней камере. Потом используйте бомбу и



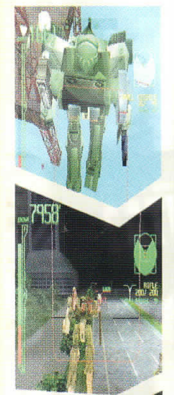
взорвите заднюю стену камеры. Идите по коридорам, пока не наткнетесь на лестницу. Поднимитесь по лестнице и, убив пару murgg, пройдите в следующую комнату.

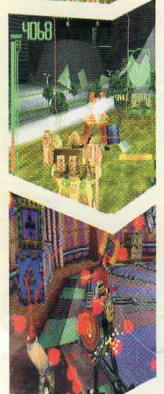
Гигантское дерево

Идите налево и войдите в пещеру. Откройте сундук и убейте всех murgg. Теперь наверх, по лестнице. Ищите маленькую комнату — там нужно переключить рычаг. Снова наверх. В следующей комнате переключите второй рычаг, пройдите налево и используйте подвижную платформу. Прыгайте на деревянный выступ и, сразу же, на следующую платформу. Переключите рычаг и направляйтесь направо, в следующую комнату. Минуя ее, идите дальше. Пройдя по лестнице, через коридоры, идите направо.

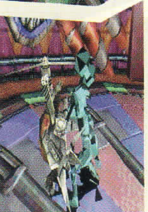
Выбравшись наружу, идите налево. Когда появится возможность, спуститесь на нижний балкон и идите в том же направлении. Забравшись в трубу, вы попадете внутрь хижины. В подвале отсиживается кузнец (вы встречались с ним раньше) — его надо освободить.

(Продолжение следует)









Armored Core

Вид от первого лица
Нажмите ■ + ▲ + Start. Игра будет приостановлена. Нажмите Start для продолжения игры с другим типом обзора.

Обзор с помощью статичной камеры
Нажмите ● + ✖ + Start. Игра будет приостановлена. Нажмите Start для продолжения игры с другим типом обзора.

Изменение заднего плана эмблемы
Выберите эмблему. После этого нажмите L1 + L2 + R1 + R2, Select

Изменение имени пилота
Зайдите в гараж и выберите опцию Change AC Name. Наберите L2 + R2 + ➔, потом, удерживая кнопку ✖, нажмите на ■

Режим дебаггера
Нажмите на паузу и наберите следующую последовательность клавиш: 🡅, 🡇, 🡄, ➔, ●, L1, R1(2), L1, ●, 🡇, 🡄, ➔, 🡅

Bio F.R.E.A.K.S.

Вводить коды в игре
Вид от первого лица
Включить: удерживая L2 и R2, нажать 🡄
Выключить: удерживая L2 и R2, нажать 🡇

Cardinal Syn

Коды вводятся на заставке игры после появившейся надписи Press Start
Сражение за Bimorphia ➔, ➔, ➔, 🡇, ■
Сражение за Juni 🡅, 🡄, 🡄, 🡅, ■
Сражение за Kahn 🡅, 🡅, 🡇, 🡇, ■
Сражение за Moloch 🡅, ➔, 🡇, 🡄, ■
Сражение за Mongwan 🡇, 🡇, 🡇, 🡅, ■
Сражение за Redemptor 🡅, 🡇, 🡄, ➔, ●
Сражение за Stygian 🡄, ➔, 🡄, ➔, ▲
Сражение за Vodu 🡄, 🡄, 🡄, 🡅, ●
Во всех случаях, если код набран верно, раздастся звуковой сигнал.

Einhander

Дополнительные летательные аппараты
Пройдя игру на самом низком уровне сложности без единого CONTINUE, вы сможете летать на новом корабле. Он выглядит как одна из летающих машин в самом начале игры.
Пройдя игру на самом высоком уровне сложности без единого CONTINUE, вы получите корабль, боезапас которого для любого оружия составляет 9999 единиц.

Секретное оружие
Juno — более мощный Vulcan
Для получения Juno необходимо:
Первый этап
уничтожьте все летательные аппараты с оружием до неоновых реклам;
уничтожьте все рекламные доски;
уничтожьте красный корабль после реклам;
уничтожьте только нижнюю часть промежуточного босса.
Достигнув босса, не атакуйте его, подождите, когда он начнет двигаться на вас (в виде сбоку). Один из видов его атаки — появление в задней части одного из стандартных видов оружия. Если вы успешно выполните все четыре указаных условия, хотя бы 1 раз из 10, то оружием окажется Juno
Четвертый этап
из воды появится большая лодка, уничтожьте только ее корпус, тогда от него отлетит башня. Ваша задача уничтожить ее и подобрать Juno, пока она не скрылась с экрана.

Flash — более мощная версия Cannon
Для получения Flash необходимо:
Третий этап
победив промежуточного босса, через некоторое время вы подлетите к большой колонне. Разрушьте ее, а также уничтожьте все, что вылетит из нее. Награда — Flash.
Пятый этап
методично отстрелив у промежуточного босса часть за частью, прикончите его

Mosquito — более мощная версия Wasp, ракеты управляются с геймпада.
Для получения Mosquito необходимо:
Четвертый этап
находясь в части этапа, похожей на лабиринт, спуститесь как можно быстрее вниз по тоннелю и подберите Spreader. Переключив его в верхнее положение, расстреляйте ряд вражеских пушек прямо у вас за спиной.

Мины Python Powerful — схожи с Hedgehog, сложны в использовании
Для получения мин Python Powerful необходимо:
Пятый этап
используя Wasp, уничтожьте большой летательный аппарат, находящийся на заднем плане, в первой половине этапа.

Режим Галереи
становится доступен после победы в игрушке на любом уровне сложности.

Ghost in the Shell

Просмотр всех видеофрагментов
Наберите в главном меню следующую последовательность клавиш: R2, R1, ■, ■, 🡅, 🡇, ■, ■, R2, R2



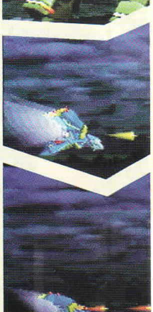




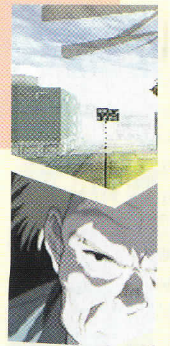
















Спрятанная картинка главной героини
Завершите все миссии без единого поражения. Картинка появится после финальных титров.

Hot Shots Golf

Переключение между гольфистом левшой и правшой
Выберите персонаж на экране выбора персонажа, затем, удерживая L1, нажмите ✖

Прохождение курса в обратную сторону
Выберите курс на экране выбора курса, затем, удерживая L1 + L2, нажмите ✖

Parasite Eve

Extra points
Пройдите день, ни разу не сохранившись. В начале следующего дня вы получите желаемое.

Патроны
В полицейском участке спуститесь по лестнице и войдите в левую дверь. Около счетчика лежат патроны, возьмите их и выйдите к карте Нью-Йорка, после этого снова идите вниз за патронами. Количество повторений не ограничено.

Вторая концовка игры
Пройдя игру, сохранитесь. Вставьте первый диск и выберите открывшийся режим EX. На карте Манхэттена появится Crysler Building. Пройдите его до последнего этажа, где находится второй главный босс. Победите его.

Rosco McQueen

Вводить коды в основном меню (option)
Laundry *Уровень 2* FLUFFY. *Уровень 3* SWEATY

Auto stage *Уровень 1* HOTROD. *Уровень 2* GREASE. *Уровень 3* BIGEND

Harold's stage *Уровень 1* SMELLY
Уровень 2 WIDETV. *Уровень 3* PILLOW

Leisure stage *Уровень 1* TRICEP. *Уровень 2* MOTION. *Уровень 3* HIPHOP

Residential stage *Уровень 1* KENNEL. *Уровень 2* BARREL.
Runaround SPLASH

TOMBI

Восстановления здоровья
Сохраните текущую игру, а затем сразу загрузите ее с карты памяти, и у вас будет “полное здоровье”.

Vigilante 8

Специальные режимы стрельбы для обычного оружия
Коды вводятся во время игры и сработают, только если у вас достаточно боеприпасов

Самонаводящиеся ракеты
режим 1 ↑, ↑, ↓, R2
режим 2 ↑, ↑, ↑, R2

Обычные ракеты
режим 1 ↑, ↓, ↓, R2
режим 2 ↑, ↓, ↑, R2

Мортира
режим 1, ↓, ↓, ↓, R2
режим 2, ↓, ↓, ↑, R2

Пушка
режим 1, ↓ ,↑, ↓, R2
режим 2, ↓, ↑, ↑, R2

Мины
режим 1, ←, →, ↓, R2
режим 2, ←, →, ↑, R2

Коды
Войти в меню Options, выбрать Game Status, нажать ● — появится возможность ввода кодов

Бессмертие
I WILL NOT DIE

Играть в аркадном режиме без врагов
GO SIGHTSEEING

Уменьшенная гравитация
REDUCE GRAVITY

Посмотреть все видео
SEE ALL MOVIES
после введения указанного кода поставить курсор на любого персонажа и нажать ✖

Большие колеса у всех машин
MONSTER WHEELS

Выбрать одного и того же персонажа в игре для двоих
SAME CHARACTER

Вас одновременно будут атаковать не двое, а трое противников
HARDEST OF ALL

Самонаводящиеся ракеты наносят большие повреждения
DEADLY MISSLES

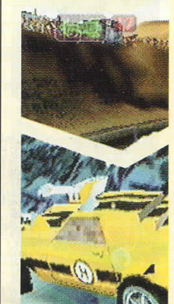
Открыть всех персонажей и все уровни
WMNNWLHTSCUCLH











WWW.GAME-EXE.RU

наконец-то online!

#7'1998

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3

TIBERIAN SUN

COMMAND & CONQUER

стр. 5–106

ВЫСТАВКА ДОСТИЖЕНИЙ НАШЕГО ХОЗЯЙСТВА

В продаже с 15 июля